

3/96

MAGNA  
MEDIA

03

4 391062 305803

DM 5,80

oS 45,-/fr 5,80/Lit 8.400  
Hfl 7.30/Hfr 140/platz 850VIDEO  
GAMES

DIE GANZE WELT DER VIDEOGAMES

VIDEO  
GAMESDie  
Nr.1

BREATH OF FIRE 2 (SNES)

**Das heißeste  
Rollenspiel  
des Jahres**

**Basketball-  
Festival**

- ★ NBA in the Zone (PSX)
- ★ Total NBA '96 (PSX)

GENIALE NACHFOLGER

**Tekken 2 (PSX)**  
**Killer Instinct 2**

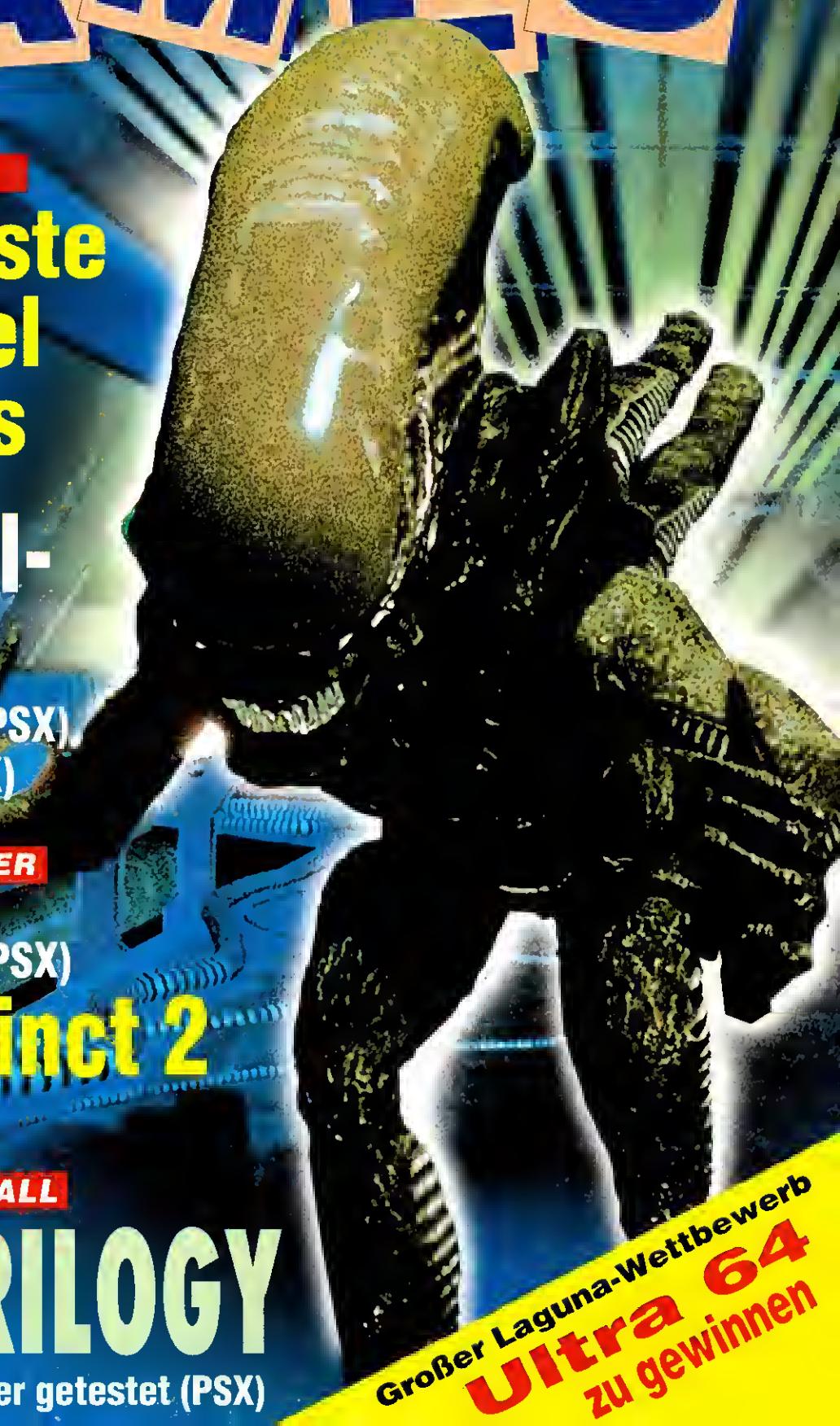
(Arcade)

HOCHSPANNUNG IM ALL

**ALIEN TRILOGY**

★ Acclaims 3D-Schocker getestet (PSX)

Großer Laguna-Wettbewerb  
**Ultra 64**  
zu gewinnen



---

scan:[GDLI]

# ZWEI MINDSCAPE-MEGAHITS FÜR DIE SONY PLAYSTATION

## THE CHESSMASTER® 3D

Eine grundlegend neue Perspektive des Schachspiels. THE CHESSMASTER® 3D basiert auf dem weltweit meistgekauften Computer-Schachprogramm und gibt Ihnen die völlige Kontrolle über 2- und 3-dimensionale Schachfiguren und -Bretter — und dies aus jeder nur erdenklichen Perspektive. Spielen Sie mit einer Vielzahl verschiedener Figuren-Sets. Sehen Sie auf dem Bildschirm, wie THE CHESSMASTER denkt. Erstellen Sie eine Position und lassen Sie ihn nach dem Matt suchen. Spielen Sie gegen zwölf Computergegner oder gegen einen Freund. Perfektionieren Sie Ihr Spiel mit dem hilfreichen Lernprogramm.

THE CHESSMASTER® 3D arbeitet mit derselben kraftvollen 32-Bit-Rechenpower wie Mindscapes weltberühmter Chessmaster 4000. dieses Schachprogramm bietet unglaublich viele Schach-Sets und in Echtzeit gerenderte Figuren.

## PANZER GENERAL™

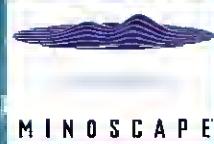
Hier ist er — der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat! Sie erwarten ein Gameplay, das Ihnen den Atem und alle Sinne rauben wird und darüber hinaus hat es ausgezeichnete Kritiken erhalten. Legen Sie die CD in Ihre PlayStation-Hülse und die Illusion wird perfekt: Wir schreiben das Jahr 1939 und Sie sind ein deutscher General mit einem neuen Auftrag in Polen. Es kann alles passieren. Befehligen Sie geschickt und aus Ihren unerfahrenen Truppen werden mächtige Einheiten, die Sie in Norwegen, Belgien, Frankreich, Nordafrika oder an der Ostfront einsetzen können. Sie könnten sogar die Küste Englands bis 1940 erreichen oder in Amerika bis 1945 sein. Zusätzlich zum normalen Kampagnen-Modus bietet Ihnen PANZER GENERAL™ über 35 fortlaufende, von einander abhängige Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 35 verschiedenen Einheiten — vom „Tiger“ bis zur „817“, der fliegenden Festung.



©1995 Mindscape, Inc. Mindscape und The Chessmaster sind geschützte Warenzeichen von Mindscape, Inc.  
©1995 Strategic Simulations, Inc. Panzer General ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc.  
SSI ist ein geschütztes Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc.  
PlayStation, das PlayStation-Logo und das PS-Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



Mindscape International  
Zeppelinstraße 321  
45470 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel: (02 08) 9 92 41-0  
Fax (02 08) 9 92 41-29



# Kartenspiele



Um der Lösung des Acclaim-Wettbewerbs auf die Spur zu kommen, haben viele Leser Bibliotheken durchgestöbert, die Acclaim-Hotline genervt oder nächtelang in alten VG-Ausgaben geblättert und dabei hoffentlich auch einiges gelernt. Doch auch wir sind beim Studium Eurer Einsendungen klüger geworden, so wissen wir nun endlich, daß es vom ehrwürdigen Big Ben in London auch eine reißfeste, empfängnisverhütende Plastikversion gibt, die steife Engländer allerdings "shocking" finden. Um die eindeutig zweideutige Aussage hinter "I'm so horny" zu ergründen, genügte ein Anruf bei Alison in England, die seitdem allerdings kein Wort mehr mit uns spricht. Wo nun wirklich die Unterschiede zwischen dem kleinen Klaus und selner blonden Freundin liegen, konnte keiner von uns feststellen, da wir uns immer noch im unklaren darüber sind, was eine Freundin eigentlich ist. Vielleicht kann uns ja irgendjemand einen Tip geben, wogegen die Henne eine Pille nehmen will, denn sie sieht doch eigentlich ganz gesund aus. Wie dem auch sei, macht weiter so, wir freuen uns über alle Eure Zuschriften, wie verrückt sie auch sein mögen.





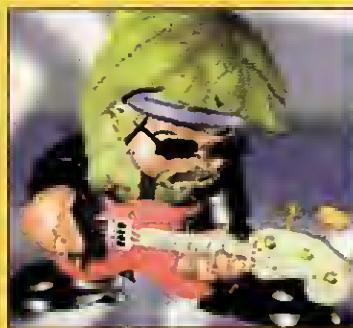
Ängstliche  
Gemüter oder  
Personen mit  
Herzschwäche  
sollten den Test von Alien  
Trilogy für die Playstation  
lieber überblättern

72



83

Dem aberwitzigen Humor von Terry Pratchett's Discworld für die Playstation konnte sogar die Übersetzung ins Deutsche nichts anhaben



84

Ob Johnny Bazookatone das Zeug zum Videospiel-Kultstar hat, erfahrt Ihr im ausführlichen Test für Saturn und Playstation



41

Braindead 13 heißt Readysofts neuester Comicstrip fürs 3DO, dazu verlosen wir ein paar coole Lederjacken



12

Ralph hat sich die Automatenplatine von Killer Instinct 2 vorgenommen und den neuen Charakteren und Hintergründen auf den Zahn gefühlt



94

Die Umsetzung des Computer-Klassikers Civilization ist da! Leider gibt es die SNES-Version, dem besten Strategiespiel überhaupt, nur als US-Import.

## NEWS

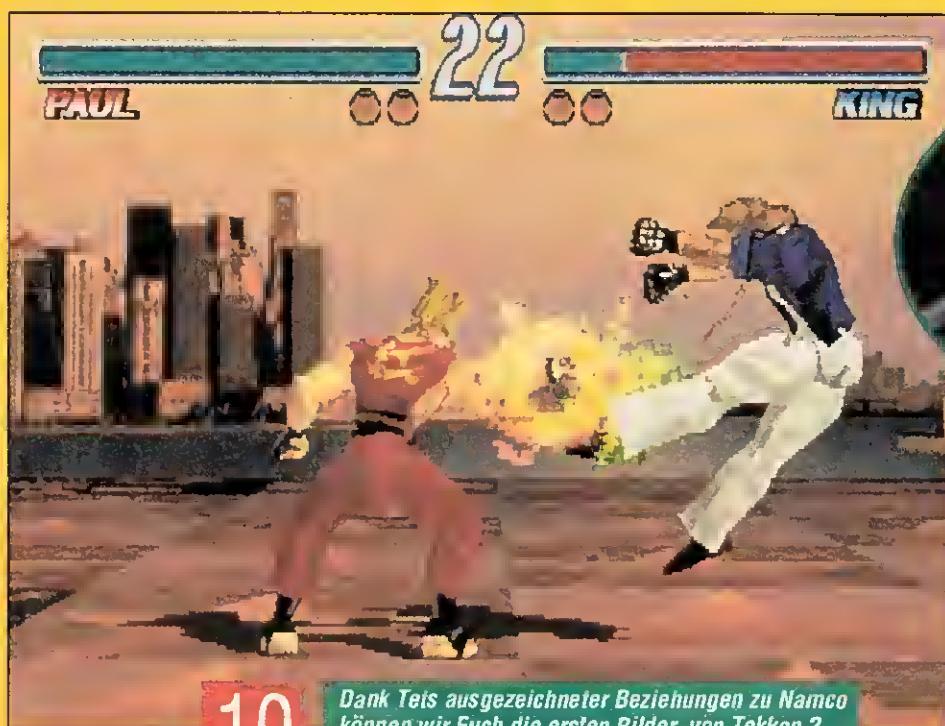
- Breath of Fire 2 ..... 6
- Toy Story ..... 8
- Tekken 2 ..... 10
- Killer Instinct 2 ..... 12
- Darkstalkers ..... 14
- Guardian Heroes ..... 16
- Total NBA '96 ..... 18
- Magic Carpet ..... 20
- Panzer Dragoon 2 ..... 22
- Horned Owl ..... 24
- Playstation-News ..... 26
- Saturn-News ..... 27
- Nintendo 64-News ..... 28
- Playstation-Zubehör ..... 30

## TIPS &amp; TRICKS

- Loaded (PSX) ..... 42
- wipEout (PSX) ..... 46
- Donkey Kong Country 2 (SN) ..... 48
- FIFA Soccer'96 (PSX) ..... 48
- Novastorm (PSX) ..... 49
- Earthworm Jim 2 (SN) ..... 50
- Mega Man 7 (SN) ..... 50
- Cyberspeed (PSX) ..... 54
- Breath of Fire 2 (SN) ..... 54
- Theme Park (PSX) ..... 54
- The Mask (SN) ..... 54
- High Velocity (SAT) ..... 55
- Super Bomberman 3 (SN) ..... 55
- Sega Rally (SAT) ..... 56
- Twisted Metal (PSX) ..... 56
- Sam. Shodown 3 (Neo Geo/CD) ..... 56
- Assault Rigs (PSX) ..... 56
- Stunt Race FX (SN) ..... 56
- Destruction Derby (PSX) ..... 57
- Tekken (PSX) ..... 57
- ESPN Extreme Games (PSX) ..... 57
- Viewpoint (PSX) ..... 58
- Boogerman (SN) ..... 58
- Garfield - Caught In the Act (GG) ..... 58
- Gex (PSX) ..... 59
- Das dicke Ende ..... 59
- WA Military Command ..... 56

## WETTBEWERB

- Großes Laguna Gewinnspiel ..... 32
- Braindead-Wettbewerb ..... 98
- Auflösung Acclaim-Wettbewerb 101



10

Dank Tets ausgezeichneter Beziehungen zu Namco können wir Euch die ersten Bilder von Tekken 2 für die Playstation tiern



22

Brillante Intros, exzellentes Spiel: Panzer Dragoon 2 für Saturn im Preview



74

Mirage hat dazugelernt, wie wir im exklusiven Test von Rise of the Robots 2 erfahren



6

Rottenspiel-Fans wetzt die Messer, Breath of Fire 2 (SNES) kommt in Deutschland



8

Ende März kommt mit Toy Story der erste komplett am Computer entwickelte Film in unsere Kinos. Zeitgleich veröffentlicht Nintendo die SNES-Umsetzung, die wir Euch in unserer Preview vorstellen

## TEST

### REAL 3DO

- Shockwave 2 40
- Braindead 13 41
- Dragon Lore 64
- Bladeforce 66
- Phoenix 3 67

### JAGUAR

- Atari Karts 68

### SONY PLAYSTATION

- Alien Trilogy 72
- Rise of the Robots 2 74
- Descent 76
- NBA in the Zone 78
- Road Rash 79
- Agile Warrior 80
- Jupiter Strike 81
- Gex 82
- Discworld 83
- Johnny Bazookatone (+SAT) 84
- Defcon 5 86
- Mickey Mania 87

### SEGA SATURN

- Gunbird 88
- FIFA Soccer '96 89
- Mystaria 90
- NFL QB Club '96 91

### 32X

- FIFA Soccer '96 93

### MEGA DRIVE

- EXO Squad 92

### SUPER NINTENDO

- Civilization 94
- Revolution X 95
- Deep Space Nine 96
- Big Hurt Baseball 97

### Neo Geo CD

- Samurai Shodown 3 38
- Gowcaiser 39
- Kabuki Klash 39

### RUBRIKEN

- Szene-Chat 31
- So bewerten wir 34
- Hitparaden 37
- Inserenten 56
- Rat & Tat 60
- Leserbriefe 61
- Impressum 102

# BREATH OF FIRE II

Nach dem weltweiten Erfolg ihres ersten Rollenspiels präsentiert Capcom den heißersehnten Nachfolger, *Breath of Fire 2*, der diesmal auch mit deutscher Anleitung erscheint.

Wer in Japan zu den Top-Spieleentwicklern gezählt werden möchte, muß schon mit einem stämmigen Rollenspiel aufwarten können. Dies hatte sogar auch der Action-Spezialist Capcom begriffen und so vor drei Jahren das im Land der aufgehenden Module sehr erfolgreiche *Breath of Fire* herausgebracht. Im November '94 folgte sodann der Nachfolger, der seit geraumer Zeit als englische US-Version vorliegt und im April auch mit einer deutschen Anleitung erhältlich sein wird. Das grundlegende Spiel-System wurde dabei vom Vorgänger übernommen, doch einige Verbesserungen und zusätzliche Features wurden dennoch eingebaut. So wird der Kampfmodus diesmal serienmäßig mit Automatik-Getriebe ausgeliefert, was sich bei den häufigen Monsterbegegnungen als recht zeit- und nervschonend erweist. Wenn die Monster nicht auf Anhieb zu schlagen sind, könnt Ihr entweder durch die Lande ziehen

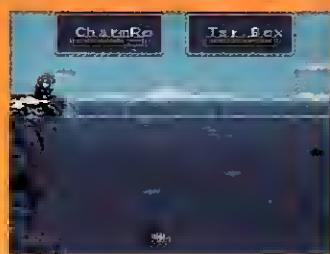


Die stimmungsvolle Optik läßt nichts zu wünschen übrig

Die gewohnte isometrische Perspektive im Kampfmenü sorgt für Überblick



und die "Magic-Masters" aufzusuchen, die Euch spezielle Zaubersprüche (allerdings nur für einen einzigen Kämpfer) beibringen, oder Euch später bei einer seltsamen alten Hexe die Kräfte der Wasser-, Feuer- und Wind-Schamanen durch "maschinelle Gedankenverschmelzung" verleihen lassen.



Bis dahin müßt Ihr jedoch hart arbeiten und Euch durch die humorvolle doch herzergreifende Story hindurchschlagen, in der Ihr einer naturzerstörenden Macht gegenübersteht, die in Form einer religiösen Sekte die Seelen der Menschen zerfrißt. Nach einer gewissen Zeit dürft Ihr dann sogar eine alte

Ruine zu einer Stadt ausbauen. Dazu besucht Ihr andere Städte und sammelt die vielen arbeits- und heimlosen Handwerker, die für Euch die Aufbauarbeiten übernehmen, während Eure Truppe auf Monsterjagd unterwegs ist. Im Verlauf des Spiels stoßen zu dem insgesamt sieben Kämp-



fer zu Euch, die sich genau wie beim Vorgänger durch Ihr auffälliges Äußeres auszeichnen: Der Bogenschütze und Euer bester Freund (eine Bulldogge) Bow, das temperamentvolle Katzenmädchen Katt, der kräftige Kentauros-Bulle Rand, die Prinzessin des Vogelvolkes Nina, der geheimnisvolle Kung Fu-Affe Sten, der Romantiker und Froschprinz Jean und schließlich der zierliche Grasmensch Spar. Da in der Truppe jedoch nur vier (inklusive Eurem Helden, der natürlich im Normalfall die Gruppe nicht verlassen kann) einen Platz finden, müssen die restlichen vier in Eurer Stadt zurückgelassen werden. Aber keine Bange. Unterwegs findet Ihr (wie im ersten Teil) Drachen-



**Der Grasmensch Spar kann sich als einziger auf der Welt mit Pflanzen und Bäumen unterhalten**



Statuen, wo Ihr Truppenmitglieder auswechseln und den Spielstand abspeichern könnt. An manchen Stellen ist erstes auch unumgänglich, da die einzelnen Kämpfer spezielle Fähigkeiten besitzen, die zum Überwinden von Hindernissen oder zur Erfüllung von Aufgaben benötigt werden. Genau wie im richtigen Leben werden Eure Mühen aber danach belohnt (höhö). So könnt Ihr beispielsweise im Bauch eines freundlichen alten Wals die Ozeane durchqueren oder auf dem Rücken eines gigantischen Vogels durch die Lüfte



The power of the devil is taking the life away from the trees...



**Der Riesenvogel Mina transportiert Euch sicher von einem Ort zum anderen**



**So können auch weit entfernte Inseln mühelos erreicht werden**



**Oben: Später dürfen sich einige Charaktere wie Nine oder Spar die Kräfte der Schemen einverleiben**

Warp Drain Sap Cure 2 Shield Atk-Up

Drain Sap Cure 2 Shield Atk-Up

schweben, was das viele Herumreisen enorm erleichtert. Zu einem derartig langen und beschwerlichen Ausflug möchte man aber auch nicht auf die vielen Items und Waffen verzichten, die meistens in Städten eingekauft werden können. Bei akutem Geldmangel jedoch gibt es eine andere Methode, um an lebenserhaltenden Proviant heranzukommen, die zudem auch noch sehr entspannend wirkt. Wenn man das nötige Equipment besitzt, darf nach jedem Monsterkampf gejagt oder gefischt werden. Und das ist wörtlich zu verstehen. Euer Helden nämlich die ausgesprochene Fähigkeit, eine Angelroute auszuwerfen und Fische damit zu fangen. Bow und Katt hinge-

gen können sich an freilaufendes Wild (in einem gesonderten Jagdrevier) lautlos heranpirschen, um es dann zu erlegen. Was letztendlich als Beute herausspringt, weiß man jedoch erst nach der Jagd, doch meistens gelangt man so an nützliche Gegenstände wie Heilextrakte oder frisches Fleisch. Wie man jetzt schon beurteilen kann, haben sich die Entwickler von *Breath of Fire 2* zweifellos viel Mühe gegeben, einem umfangreichen und gut durchdachten Spielprinzip noch die letzte Würze zu geben. In unserer nächsten Ausgabe folgt ein ausführlicher Test dieses Spiels, das im April mit deutscher Anleitung von Laguna erscheinen wird.

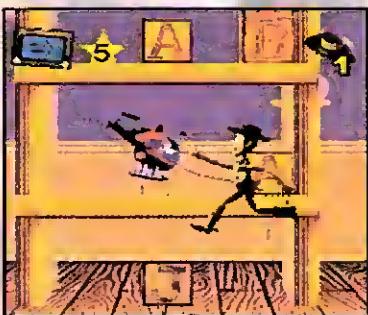
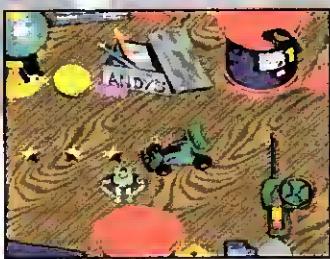


**In Windia, der Stadt der Vogelmenschen, sind Fremdlinge nicht erwünscht**

**Auf den Spuren von Donkey Kong Country: Disney Interactives neuestes Werk basiert auf dem gleichnamigen 3D-Computertrickfilm, der Ende März in die Kinos kommt.**



*Clockwork Knight*, als an einen Disney-Streifen. Die Steuerfunktion beschränkt sich lediglich auf Springen und Lassowerfen, wobei in jeder Stufe unterschiedliche (meist puzzleartige) Aufgaben zu lösen sind. Beispielsweise müßt Ihr einem rennenden Plastik-Dinosaurier die Hindernisse aus dem Weg räumen oder ein ferngelenktes Auto durch eine kurvenreiche Strecke hindurchdirigieren. Offensichtlich wurde aber das Spiel (wie der Film auch) auf ein jüngeres



**A**ls die Disney Filmstudios 1981 den weltweit ersten Computertrickfilm *Tron* in die Kinos brachte, wollte sich keiner so recht dafür begeistern. Nun, fünfzehn Jahre später, wartet Big-D abermals mit gepixelten Helden auf. Nur befand sich das Filmstudio diesmal komplett im Inneren eines Netzwerkes, das aus 150 Silicon-Graphics-Einzelrechnern bestand. Mit einem Budget von 30 Mio. Dollar und einer "Drehzeit" von fast fünf Jahren fertigte die Produktionsfirma

Pixar Animation unter der "Maus"-Führung des Ex-Disney-Zeichners John Lassiter einen abendfüllenden 3D-Computertrickfilm, in dem Spielzeuge als große Helden agieren. Angeführt vom Lieblingsspielzeug des Jungen Andy, dem Cowboy Woody (Originalstimme: Tom Hanks), durchleben Spielzeuge ihr buntes heilloses Durcheinander, als neue Artgenossen am Geburtstag Andys über das Kinderzimmer herfallen. Mit diesem Stoff hatte Disney diesmal mehr Glück: In den

*Die Grafik wurde wie bei Donkey Kong Country zunächst gerendert und danach komprimiert*

USA spielte *Toy Story* in den ersten vier Wochen rund 100 Mio. Dollar ein. Genau wie im Film präsentiert sich, zumindest optisch, auch die Super-Nintendo-Umsetzung: Komprimierte Render-Grafik wohin man schaut. So erinnert dieser Seitenscroller eher an *Donkey Kong Country* oder besser

Publikum zugeschnitten, da die insgesamt fünf Level nicht allzu anspruchsvoll und die dazugehörigen Gegner einfach zu überwinden sind. Abgesehen davon dürfen sich Disney-Freunde auf Ende März freuen. Dann präsentiert Nintendo die deutsche Version von *Toy Story*. *tet*



*Woody beherrscht die Tricks eines Cowboys: Er kann sich ans Seil hängen...*



*...sein Lasso als Waffe gegen feindliche Spielzeuge einsetzen...*



*...oder sich damit an einem Haken hängen und Tarzan spielen.*

20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.



BERUCH - STENGELE PAPETERIE

# Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.

Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du

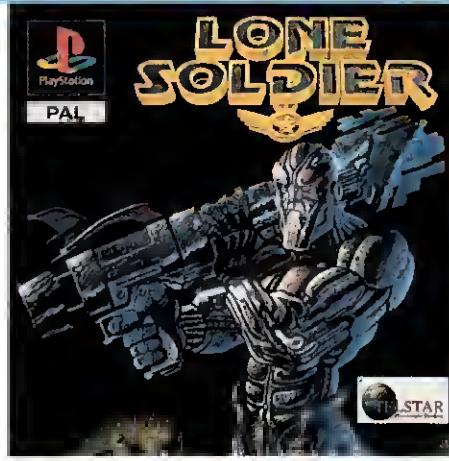
gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:

Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.

„Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“

begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill

in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Namcos zweites Prügelmeisterwerk ist fast fertig und erscheint bereits Ende März. In Japan – wir haben die Playstation-Varlante bereits unter die Lupe genommen.



**Outing ist angesagt:** Leoparden-Mutant King offenbart im zweiten Teil seine wahre Muskelpracht, und Paul ist davon schwer beeindruckt

Der Spielautomat von *Tekken 2* ist schon seit vielen Monaten in den Hallen anzutreffen. Wir haben bewußt auf die Playstation-Konvertierung gewartet, da man sicher sein konnte, daß sich Namco wieder einige Überraschungen für die Heimversion hat einfallen lassen. Aber zuerst ein paar Worte zur Story: Fast ein Jahr ist seit dem letzten Turnier vergangen. Nachdem Kazuyas teuflischer Vater ins Gras gebissen hat, verschwindet er in das dunkle Schattenreich, um von dort aus einen teuflischen Racheplan zu schmieden. Die geldgierige Finanzgruppe "Mishima Zaibatsu", gleichzei-

tiger Sponsor der ersten Veranstaltung, macht erneut von sich reden und gelangt durch Kazuyas böse Kräfte zu weiterer Herrschaft. Mit dem Einfluß von "Zaibatsu" ruft er zu einem neuen Turnier auf, das mit einem tausendfach höheren Preisgeld zur Teilnahme lockt. Die Wetten stehen hoch und der Einsatz ist das Leben: Wer wird diesmal der "King of the Iron Fists"?

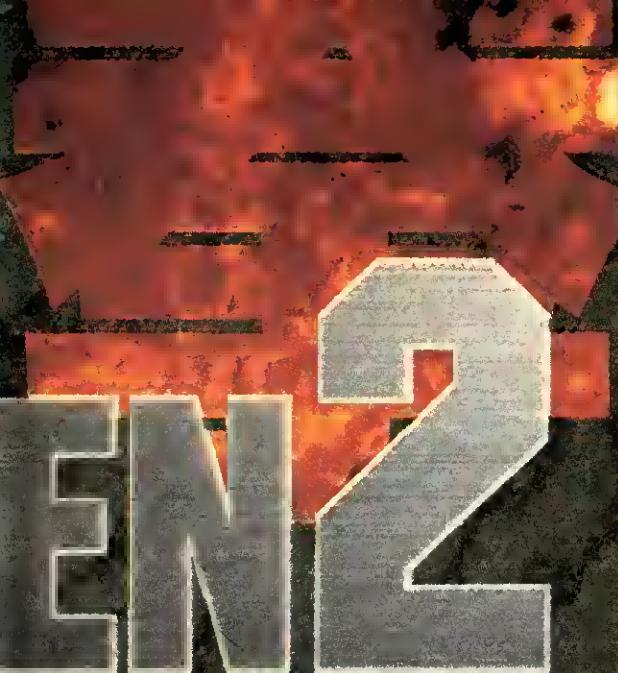
Die ersten Veränderungen gegenüber dem Vorgänger fallen gleich im Charakter-Auswahlscreen auf: Endgegner "Heihachi" steht von Anfang an, als Spielfigur zur Verfügung und zwei weitere Neulinge reihen sich in die altbekann-

te Heldenriege ein: Schöning "Lei Wulong" (allein schon wegen des Nachnamens bei den Mädels beliebt) verläßt sich auf seine traditionellen Kung-Fu-Künste, die er sich in einem Shaolin-Kloster angeeignet hat. Tekkens Frauenfront wird von "Jun Kazama" verstärkt, die mit ihrem Kobujutsu-Kampfstil die harte Konkurrenz das Fürchten lehrt. Wie bereits im vorangegangenen Teil, gibt es für jeden Fighter einen Middle-Boss, der nach einem erkämpften Turniersieg ebenfalls

anwählbar wird. Insgesamt drei extravagante Endgegner erwarten Euch zum finalen Fight, mehr dürfen wir leider noch nicht verraten. Alle Hauden und deren Move-Palette wurden grafisch überarbeitet. Auch komplett neue Hintergrundaufbauten zieren den Pixel-Horizont. Ihr habt ein ähnliches Repertoire an diabolischen Schlägen: Fußfeiger, Sprungtritt, Hantkantschlag und einen regulären Tritt beherrschen alle Tekken-Krieger im Schlaf. Ebenfalls



Die Figuren-Porträts im Auswahl-Screen wurden komplett neu überarbeitet. Ganz oben: Gleich platzt Heihachi der Kragen und die schöne Jun bekommt ihr Fett ab. Rechts unten: Hauden Heihachi in der Siegerpose (diesmal ohne flackernde Energieleisten)



brandneu ist der "Team-Battle-Modus", in dem Ihr eine Fünfer-Mannschaft völlig frei aus sage und schreibe 23 (!) Kämpfern zusammenstellen könnt. Selbst an eine arrangierte Musikfassung haben die Entwickler abermals gedacht. Damit alle Ihren Spaß haben, ob Prügelchampions oder Greenhorns, bietet Tekken 2 zahl-

reiche Schwierigkeitsgrade und Statistikoptionen, die auch mit individuellen Feinjustierungen für den Zweispielermodus aufwarten. Was für ein Minispiel diesmal die anfängliche Ladezeit überbrücken wird (bei Vorgänger war es Galaga), wollte uns Namco noch nicht verraten. Wir dürfen also gespannt sein! ws



**Hot News!** Der Team-Battle-Modus: Die Fragezeichen werden später – je nach Spieler-geschick – von Mittel- und Endbossen besetzt

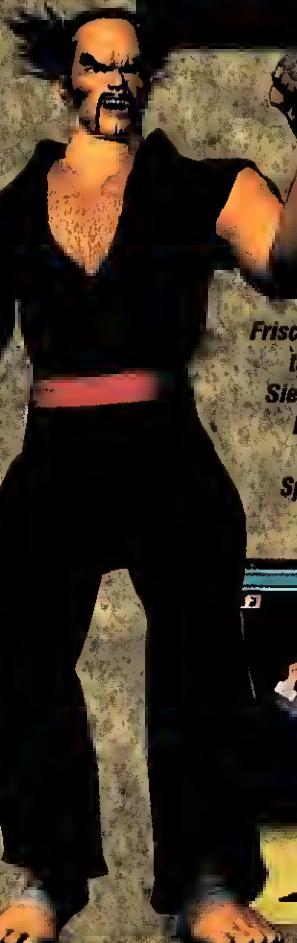


Die Altmaster unter sich: Ms. Ninja verpaßt Lew einen kräftigen Fußkick in die Megengrube



Cyborg Jack-2 wirbelt die  
schöne Michelle durch die  
Lüfte

Hier ein Blick auf die zweite  
Kamera-Perspektive, die sich  
weniger gut für ein sinnvolles  
Match eignet



Frisch gerender-  
te intros und  
Sieg-Abspänne  
belegen den  
größten  
Speicherplatz  
auf der CD



Die Sohie-  
glühi Gleich  
holt Lei zum  
vernichtenden  
Move aus



Einer der größten Spielhallenhits des letzten Jahres erfährt eine Generalüberholung und wird frisch aufgepeppt zurück an die Duell-Front geschickt.

Der in Zusammenarbeit von Rare, Midway und Nintendo produzierte Superhit debütierte im Dezember 1994 in den Staaten und katapultierte sich nicht zuletzt dank des bis heute unübertroffenen, genialen Combo-Systems blitzartig an die Spitze der Automaten-Hitparaden und wird auch heute noch vielfach zum Beispiel einem Tekken 2 vorgezogen. Über ein Jahr lang hat nun dasselbe Team an der Fortsetzung

grafiken wie den mystischen Steinsäulen von Stonehenge nur so vollgestopft wurden und auch eine Handvoll frischer Kämpfer mit dem Killer Instinkt in den Augen das alte Feld ergänzen. Von der alten

Garde werdet Ihr noch Boxer TJ Combo (geiler Name!), Geippe Spinal, Schneemann Glacius, Sabrewolf, Lack-Lady Orchid (Gott sei Dank!), Ninja Jago und Fulgor wiederfinden. Dazu gesellen sich nun zwei neue Damen: Kim Wu ist eine Martial-Arts-Spezialistin vom Schlag einer B.Orchid (nur noch mehr sexy!), die

sich blendend mit Nunchakus auskennt, während Maya als barfüßige Dschungelkämpferin mehr auf die Schärfe ihrer Dolche vertraut. Ebenfalls von der brachialen Sorte ist Tusk, der schwertschwingende Barbar aus Stonehenge. Brandneu im Bereich der Beat'em Ups wird sein, daß man den Hintergrund in seine Kampftaktik mit einbeziehen kann. Ob Spinal dann auf seinem Phantom-Piratenschiff den Gegner zu den Haien schicken kann, oder aber Fulgor in seiner eigenen Roboterfabrik den Verlierer als Ersatzteil Lager benutzt? Man darf gespannt sein. Auch alle anderen „alten“ Charaktere haben sehr hübsche neue Stages spendiert bekommen: Jago stellt sein Kämpfer-Lager auf einer Brücke über einer Art Niagara-Wasserfälle auf,



Combos werden jetzt mit riesigen Leucht-lettern eingeblendet



Zwei Beautys im Schlag-  
abtausch: Eigentlich schade!



In Jagos Stage fightet Ihr auf der Brücke über einer Art Niagara-Fälle

gebaut und einige Überraschungen integrieren können, die gerade in einigen ausgewählten Spielhallen in den USA von der staunenden Spielerschar in einer BetaVersion getestet werden können. Klar, daß die Hintergründe mit neuen State-of-the-Art-Render-



Als echter Ninja hat Jago seinen Shadow-Special optimiert



Die Stonehenge-Stage vom Barbaren Tusk ist wirklich verdammt sehenswert: Jeder Fighter hat mehr als hundert Combos drauf!



Sabrewulf hat seinen Unterschlupf in ein anderes Schloß verlegt und meine Lieblingskämpferin Orchid wird allem Anschein nach in einer mit Petroleumkanistern vollgestopften Stage agieren, die bei Berührung sofort explodieren. Nicht ganz so neu ist dagegen der schon aus vielen Konkur-

*In Fulgores Roboterfabrik wird Euch der Meister selbst in die Zange nehmen und seine neuesten Combos an Euch testen*

renzprodukten bekannte Power-Balken am unteren Bildschirmrand, der den aggressiveren Akteur belohnen soll, indem dadurch neue Specials und wilde Combos möglich werden. Wenn's nach Joel Hochberg von Rare geht, wird Killer Instinct 2 das herausfor-



*This is Render-Graphics at its Best!*



*In KI2 wird man erst-mals die Hintergründe in den Kampf mit-einbeziehen können*

dernste Beat'em Up in Bezug auf die vielfältigen Special-Moves und verschiedenen Endings überhaupt. Ob allerdings wirklich eine Million (!!) verschiedene Combo-Moves möglich sind, muß sich erst noch herausstellen. Einige hundert pro Kämpfer gemäß



Ken Lobb von Nintendo klingt da schon etwas realistischer. Wenn KI2 im Februar schließlich nach eingehendem Test und einigen Korrekturen (man wird sicher wieder 100%-Combos eliminieren müssen) auch bei uns in einer fertigen Fassung in den Spielhallen steht, wird Rare schon fieberhaft an einer Killer-Instinct-Version für Ul-



*Bei diesem Anblick bleibt einem als Spieler glatt die Spucke weg: Orchid hat an Sex-Appeal weiter zugelegt und steht Kim-Wu in nichts nach*



**81**

tra 64 arbeiten. Außerdem soll auch das Sequel für Nintendos neue Kiste erscheinen, allerdings in einer anderen Version als in der Spielhalle (Was soll das nun wieder heißen? Ja, ja die alte Nintendo-Geheimnis-krämerei!). Das wird auch bitter nötig sein, denn im heißbegehrten Beat'em Up-Sektor hat das Ultra bis dato ja sonst nichts zu bieten, während sich auf Playstation und Saturn bereits Hits wie Tekken 1+2, Toshinden 1+2, Virtua Fighter 1+2, X-Men, Darkstalkers, SF-Zero und viele mehr tummeln oder unmittelbar bevorstehen. Ob man in bezug auf die weggelassenen Charaktere dieselbe Taktik wie bei MK3 verfolgt, wo jetzt eine "Ultimate"-Version in den Spielhallen zu finden ist (mit Scorpion, Reptile, Kitana und Jade, neuen Backgrounds und Turniermodus), bleibt abzuwarten.



Acht Monster-Hauden aus allen Teilen der Welt treffen sich an verschiedenen Schauplätzen der Welt zum unerbittlichen Schlagabtausch. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zur Street Fighter-Serie, allerdings entwickelt Darkstalkers durch seinen Comic-Zeichenstil ein etwas anderes Prügelflair. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Special-Moves in petto, die durch SF-verwandte Joypad/Button-Manöver aktiviert werden. Im unteren Teil gibt es eine Special-Leiste, die sich erst nach ener-

gischen Kampfaktionen auflädt. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, kreisende Elektroblitze oder superschnelle Handkantenschläge (mit Combo-Aufzählung), die

jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Werewolf-Monster, einem Samurai-Krieger, einer lieblichen Katzenlady oder ähnlich kuriosen Gesellen

die im Player-Select-Screen präsentiert werden. Seid Ihr solo, müsst Ihr nach und nach gegen die restlichen neun Desperados antreten und trefft später auf weitere superfiese Oberschurken. Die Kämpfe gehen wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze. Wer den Energievorrat des Gegners zweimal zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich auf einen saftigen Bonus freuen. Darkstalker: The Night Warriors soll im April/Mai 95 als offizielle PAL-Version bei uns erscheinen. Saturn-Besitzer werden zur gleichen Zeit bereits mit dem zweiten Teil bedient. ws

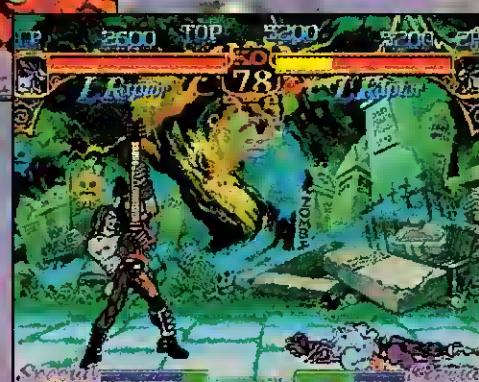
Graphisch steckt Darkstalkers fast alle Konkurrenz-Prügler (aus der 2D-Ecke) in die Tasche



Ob die PS-Version spielerisch mit dem Automaten mithalten kann, muß sich erst noch zeigen. Links: Sellen gab es solch detaillierte Backgrounds zu bewundern.



In unserer Version waren leider nur drei Charaktere anwählbar



# KRAZY IVAN

Die 30 Tonnen schwere, russische Revolution



“...beeindruckend flüssige 3D-Grafik...” - Fun Generation 1/96, Wertung: 9/10

“...spielerisch...hervorragend...” - Megafun 1/96, Wertung: 81%

“...Krachendes Action-Inferno...Schnell, schwer und motivierend...”  
Maniac 1/96, Wertung: 77%



# GUARDIAN Heroes

Das Erfolgs-Duo Sega/Treasure präsentiert das erste Saturn-Prügelrollenspiel, das auf dem Spielprinzip von Final Fight basiert. Wir zeigen Euch, was darunter zu verstehen ist.

**F**ernab in einem Land, das von animeoiden Rittern und Magiern bewohnt wird, bricht zwischen einer kleinen Gruppe von Rebellen und dem Königreich ein Kampf vom Zaun. Im Story-Modus wählt Ihr einen der vier Rebellen-Krieger (jeweils zwei Schwertfechter und zwei Magier) und zieht in die 30 Stages fassende Seitenscrollwelt, um den Handlangern des königlichen Magiers Canon G. Gray entgegenzutreten. Obwohl Eure Truppe insgesamt fünf bis sechs Kämpfer umfaßt, erscheinen auf dem Bildschirm maximal nur zwei (Euer Kämpfer und ein NPC=Non Player Charercter, der vom Computer gesteuert wird). Wenn sich Gegner nähern, erscheinen auf dem Bildschirm zudem mehrere Lebensbalken, die allesamt ausgelöscht werden müssen, um die Reise fortzusetzen. Ist ein Stageabschnitt gemeistert, fordert Euch ein Boßgegner zum Kampf auf, wobei Dialoge (leider bzw. zum Glück ohne Sprachausgabe) im feinsten japanisch den Storyverlauf erklären. An manchen Stellen könnt Ihr dabei zwischen mehreren Optionen wählen, wonach sich die Handlung verzweigt. Somit ist es unmöglich, alle 30 Stages in einer



Die Verhaltensweise der NPCs kann man selbst einstellen



Links:  
Schwert gegen  
Maschinengewehr



Rechts:  
Die Auswahl an  
Kämpfern ist nicht  
gerade üppig



Tour durchzuspielen, denn je nach gewählter Option werden viele Stages auch übersprungen. Dies soll Euch dazu motivieren, das Spiel mehrmals

durchzuzocken. Im Verlauf des Spiels können sich mehrere NPC-Kämpfer zu Eurer Truppe gesellen, die Euch dann tatkräftig unterstützen. Boßgeg-

Hier eine kleine Auswahl aus den insgesamt 30 Stages. Im Horizontalscroll geht es rechts weiter. Die Zahl der Gegner unterscheidet sich von Stage zu Stage.



ner und einige Gegner die besiegt sind, dürfen hingegen später im VS-Modus (reiner Prügelspielmodus) eingesetzt werden. Wenn der Boßkampf heil überstanden und die Stage gemeistert ist, erscheint ein Menü, wo Ihr Eurem Kämpfer die gesammelten Erfahrungspunkte auf die vielen Parameter wie Stärke, Kondition oder Schnelligkeit verteilen könnt. Mitunter werden Euch Special Moves verliehen. Insgesamt gesehen wirkt *Guardian Heroes* sowohl optisch als auch spielerisch ziemlich unübersichtlich, zumal sich auf dem Bildschirm bis zu 15 Charaktere aufhalten können (und die natürlich wild um sich schlagen). Die Garfik ist komplett im japanoiden Anime-Stil gehalten, was für einige unter Euch gewöhnungsbedürftig wirken könnte. Ein Termin für den Euro-Release steht noch nicht fest, dürfte aber bald bekanntgegeben werden. tet Import-Muster: Galaxy

# TEUFLISCH GUT!

## Sony Playstation - Spiele

Alien Trilogy *	89,99
<b>Assault Rigs *</b>	<b>89,99</b>
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control	89,99
Cyberia *	89,99
Cyberspeed	89,95
Defcon 5 *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Goalslam	99,99
Heberake Popotto *	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
<b>Jack Is Back (Alone In the Dark 2) *</b>	<b>109,99</b>
Johnny Bazookatone *	79,99
Jupiter Strike	79,99
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA in the Zone (US)	119,99
<b>NBA Live 96 *</b>	<b>89,99</b>
Need for Speed *	89,99
NHL Face Off (US)	119,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General *	89,99
Parodius Deluxe	89,99
PGA Tour Golf 95	89,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Reiden Project	89,95
Revolution X *	79,99
Ridge Racer	89,95
<b>Rise 2: The Resurrection *</b>	<b>79,99</b>
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault *	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter - Movie	AKTIONSPREIS 89,95
Street Racer *	89,99
Striker 95	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
<b>Total NBA 96 *</b>	<b>89,99</b>
True Pinball *	99,99
Twisted Metal	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipeOut	99,95
World Cup Golf *	89,99
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95

## Sony Playstation - Zubehör

Antennenkabel	49,95
Control Pad	59,95
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
<b>Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)</b>	<b>69,99</b>
neGoon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel	99,95
Specialized Asci Joystick	119,95
Specialized Asci Pad	69,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

## Sega Saturn - Spiele

Alien Trilogy *	89,99
<b>Black Fire (Import) *</b>	<b>119,99</b>
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
<b>D *</b>	<b>79,99</b>
Darius Gaiden *	79,99
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	88,99
Dalcon 5 (Import)	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Ghouls 'N' Ghosts (Import)	119,99
Heberake Popotto *	89,99
High Velocity (Import) *	119,99
<b>Hi-Octane *</b>	<b>89,99</b>
Johnny Bazookatone *	79,99
Magic Carpet *	88,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mystera - Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Paradise Deluxe	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	58,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rege *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Reel Yumene (dt.) *	128,99
Revolution X *	79,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Robotica	99,95
<b>Sega Rally *</b>	<b>99,99</b>
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
True Pinball *	98,99
Victory Boxing	89,99
Victory Goal	109,95
<b>View Point *</b>	<b>89,99</b>
Virtue Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtue Hang On Grand Prix *	99,99
Virtual Hydile	109,95
Virtua Racing	89,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms (Import)	109,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
<b>WWF Wrestlemania: Arcade Game *</b>	<b>89,99</b>

## Sega Saturn - Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (Incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Master (Lenkrad)	129,95
Backup Memory *	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte	349,95
<b>RGB-Scart-Kabel</b>	<b>39,99</b>
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY

Playstation

Grundgerät 559,95  
incl. Control Pad



SEGA  
SATURN™

Grundgerät 649,00  
incl. Control Pad

Media Point

Media Point Vertriebe GmbH – Versandzentrale  
Bleamarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 65 26

BTW – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 5,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-Nebenkosten: ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM. Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Media Point

Berlin – Neukölln  
Johannastraße 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Leinestraße  
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvestehude  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke  
Bus 35, 102

Media Point

Berlin – Friedrichshain  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 37 11  
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.  
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 381 17 20  
U-Bahn 7 Rohrdamm  
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 433 96 05  
U-Bahn 6 Alt-Tegel  
Bus 120, 125, 133, 222



# TOTAL NBA '96

Laut eigener Aussagen ist die neue Polygon-Basketballsimulation Total NBA '96 für Sony der wichtigste Titel dieses Frühjahrs.

Erstaunlicherweise hat weder Acclaim noch Sportspielemonopolist Electronic Arts hier die Finger im Spiel gehabt. Ein In-House-Programmierteam von Sony Computer Entertainment aus London hat selbst in die Trickkiste gegriffen und dabei fast ohne Vorerfahrung dieses "kleinen" Meisterwerk geschaffen. Total NBA steht in direkter Konkurrenz zum bereits erschienenen NBA In The Zone von Konami, das ebenfalls mit einer offiziellen Lizenz und dem aktuellen Team Roster

aufwartet und genauso von bis zu acht Mitstreitern gleichzeitig gespielt werden kann (zwei Multitaps und acht Joypads vorausgesetzt). Vor dem Match kann Ihr den vorhandenen Spielern einer Mannschaft jede beliebige Position auf dem Feld zuweisen. Mit der "Trade-Players-Option" lassen sich auch Stars aus anderen Mannschaften in Euer persönliches Dream Team einbauen. Ist die "Dunk-Replay-Option" aktiviert, werden alle Dunks im Spiel automatisch wiederholt. Nach jedem Korb erscheint

außerdem ein Fenster mit dem Portrait des punktenden Spielers in Form einer "Trading-Card". Monster Dunks à la NBA Jam, bei denen der Spieler 10 Meter hoch springt und den Bildschirm verläßt, sucht Ihr hier zwar vergebens, dennoch brauchen sich die realitätsgetreueren Alley Hoops, Tip Ins und Slam Dunks, die Ihr hier zu Gesicht bekommen werdet, keineswegs vor der Konkurrenz zu verstecken. Sympatischerweise wurde das Turbo-Feature (auch wieder mit den L-/R-Tasten) von Acclaims Hit übernommen, ansonsten läuft aber alles streng nach den offiziellen Regeln. Eine "Backcourt Violation" wird genauso geahndet, wie das Übertreten der Aus-Linie. Für echte Live-Atmosphä-

re sorgt das euphorische Publikum und ein US-Kommentator, der kein Blatt vor den Mund nimmt: "Ohh, terrible shot", "fantastic" oder "that was awesome".

Zum Abschluß möchte ich noch Jules Burt, Product Director für Total NBA '96, zu Wort kommen lassen, dessen Eigenlob ausnahmsweise mal nicht stinkt, sondern stimmt: "The challenge was to create the most perfectly playable and exciting basketball game for the PS with realistic techniques. We already feel that this game has surpassed all of our initial expectations..." ds



Alle Perspektiven machen Sinn, egal ob Ihr das Spielfeld seitlich, in Längsrichtung oder schräg von oben betrachtet. Der Überblick geht nie verloren.

Beispiel 1: Sony Playstation  
+ 2tes Joypad  
+ Memory Card  
+ Tekken  
bei 24 Monaten

**DM 37,-**

monatlich

Beispiel 2: Sega Saturn  
+ 2tes Joypad  
+ Virtua Fighter  
+ Sega Rally  
bei 24 Monaten

**DM 42,-**

monatlich

## ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software  
für alle Systeme finanziert werden.  
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500,-

**SATURN**  
Sonic the Hedgehog



**SATURN** DT



**SATURN & PSX JP**  
Super Fighter Zero JP

### PLAYSTATION

Grunderät dt	179.90
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (ASCII) dt	59.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Action Replay Pro uk	99.90
Air Combat dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90
Cyberdust dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Gladiator dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90

### Lone Soldier dt

NEO-JAM Tournament dt	89.90
Novastorm dt	79.90
Parodius dt	89.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Revolution X us	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	79.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

<b>SATURN</b>	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Joyboard	89.90
Lenkrad	139.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mystery Mansion uk	99.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Allstar dt	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinoby X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Zero jp	149.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

# ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067

### NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau SO/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

### NEO GEO CO ANGEBOTE

3 Count Bout	*99.90
Aerofighters III	139.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov's Revenge	99.90
King of Fighters '95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

### 3DO

Goldstar 300 dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

### SUPER NES

Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
- Spieleberater us	39.90
Clayfighter II us	*49.90
Disney's Toy Story us	149.90
OK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90

### Mega Man X II dt

Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi's Island dt	109.90

### Powerstation

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & SO/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau SO/60Hz inkl. Umbau-garantie	99.90
Umbausatz SO/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

### VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00
---------------	--------

\* = nur solange Vorrat reicht

### UNSER LADENLOKAL

**JUMP & RUN®**  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Ladenpreise können abweichen

### Versandadresse

### ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Montag - Freitag 10:30 - 18:30  
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, die von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

**NBA - IN THE ZONE**  
Super Nintendo



**DONKEY KONG II**  
dt



**BREATH OF FIRE II**  
dt

# MAGIC CARPET

Für diejenigen, die gerne mal Aladdin sein möchten, bietet Bullfrog ein Spiel, in dem man mit einem Teppich durch die Gegend düsen kann.

Was mögen sich Peter Molyneux und seine Kumpane wohl gedacht haben, als sie Ende '94 *Magic Carpet* für den PC herausbrachten? Wollten sie einen ausgefallenen Flugs-

wird, einsammeln und sie einfärben. Dazu benutzt Ihr Eure persönliche Farbe, die auf allen Gegenständen wie Burgen und Heißluftballons (befördert das gesammelte Mana zu Eurem Lagerhaus), die in Eurem Besitz sind, zugeordnet wird. Habt Ihr genügend Mana-Power aufgestockt, könnt Ihr insgesamt 24 Zaubersprüche klopfen, die man zum Leben eben braucht. So darf Ihr mit dem Burg-Zauber eine komplette Burg samt Bewohnern aus dem Boden stampfen, in dem Ihr u.a. die gesammelten Mana-Kugeln lagern oder Euch gegen die anrückende Magier-



Links: Ihr habt einige goldene Mana-Kugeln gefunden



Im freien Flug durch die Welt

mulator präsentieren, oder ein Shoot'em Up-Adventure der besonderen Art? Nun, wir würden sagen beides, denn in diesem Spiel düst Ihr in der Rolle eines Zauberers auf einem fliegenden Teppich durch die Welt der Kalifen. Hier tobt nämlich ein harter Kampf um das Mana, das zur Ausübung der Magie dringend benötigt wird. So müßt Ihr in den insgesamt 75 Levels (50 Original- und 15 Zusatzlevel) das Mana, das in Form goldener Kugeln herumschwirbt und meistens von stämmigen Monstern bewacht



Konkurrenz verteidigen könnt. Natürlich versuchen Eure Gegner genau dasselbe und so kommt es logischerweise zu Kämpfen, die in bester 3D-Shoot'em Up-Manier per Zauberstab und Teppich ausgefochten werden. Es ist anzunehmen, daß ebenso wie bei der PC-Version auch ein Mehrspielermodus – eventuell per Linkskabel – zur Verfügung stehen wird. Auch äußerlich wirkt *Magic Carpet* überzeugend. Die Voxel-Grafik ist äußerst farbenfroh und paßt in diese morgenländische Welt aus Tausendundeiner Nacht. Gegenüber dem PC-Original wurde neben der Benutzung auch die Grafik überarbeitet und an den hohen Playstation-Standard angepaßt. Bullfrog plant den Release der Playstation-Version am 25. März.



Als fliegender Teppichpilot macht Ihr Jagd nach Monstern

# A.B. GAMES

Andreas Bender

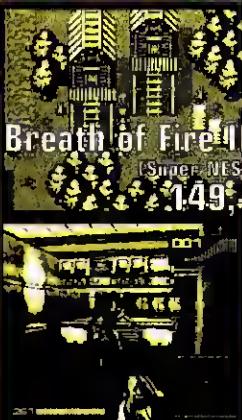
MEGA DRIVE		32X	
Adaptor	us/ep/dt 39,-	32K Aufsatz	189,-
Betmax forever	dt 99,-	Corpo Killer (CD)	dt 79,-
Clay Fighter	dt 99,-	Motorcross	dt 79,-
Doep Spaco Nino	dt 109,-	N8A Jam T.E.	dt 99,-
Donald Duck io M. M.	dt 109,-	Super Space Harr. II	dt 79,-
FIFA 96	dt 99,-	Sopromo Warr. (CD)	dt 79,-
Justics Lengoo	dt 99,-	WVVF Raw	dt 99,-

## SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt 89,-
Asterix und Obelix	dt 129,-
Batman Forever	dt 79,-
Captain Comando	dt 89,-
Cut Throt Island	dt 99,-
Paws of Fury	dt 79,-
Phantasy Star IV	dt 109,-
Rise of the Robots	dt 79,-
Shadowrun	as 89,-
Sonic us. Knuckles	dt 99,-
Stargate	dt 79,-
True Lies	dt 99,-
Turtles	dt 59,-
Turtles Tournement	dt 59,-
Urban Strike	dt 89,-
Warface	dt 59,-
Wolverine	dt 69,-
WWF Raw	dt 79,-
WWF Wrost. Arcads	dt 119,-

## MEGA CD

COK-Adapter	dt 68,-
Earthworm Jim	dt 99,-
Meshwarrior	dt 79,-
Lunar 2	us 119,-
Lunar II Hintbook	as 59,-
Paws of Fury	dt 59,-
Shiwing Force	dt 99,-
Silpood	dt 69,-
Thunderkawkt	dt 99,-
Tomcat Alley	dt 99,-



**Der Tophit!**

Vorbestellung ab  
sofort möglich.



94,- 99,-

## ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adaptor	dt/os/ep 39,-
Brain Lord	us 128,-
Breath of Fire	us 149,-
Breath of Fire II	us 149,-
Chrono Trigger	us 149,-
Final Fantasy II	us 149,-
Final Fantasy III	us 149,-
Illusion of Time	dt 118,-
Robotrek	as 139,-
Romance IV	as 159,-
Secret of Evermore	dt 109,-
Secret of the stars	as 129,-
Shadowrus	dt 129,-

Spiele mit \* sind Gebrauchsspiele • Andere Systeme auf Anfrage

## HINTBOOKS

The 7th Saga II th.v.t.	us 149,-
Breath of Fire	us 59,-
Chrono Trigger	us 49,-
Final Fant. III P. Guide	ss 49,-
Final Fant. III H. hoch	us 59,-

## Space Hulk (März/April)

Starblade Alpha (Fe/Mär.)	dt 99,-
Street Racer	dt 99,-
Streetfighter-The Movie	dt 99,-
Striker'96	dt 99,-
Syndicate Wars (März/April)	dt 99,-

## Tekken

Thema Park	dt 99,-
Thunderhawk II	dt 79,-
Time Commando (Fe/Mär.)	dt 99,-
Tohinden II	jp 138,-
Toshindin	dt 89,-

## Super Sidekicks II

Super Sidekicks III	ss 99,-
Super Sidekicks III	os 79,-
View Point	os 79,-
Viewpoint	os 99,-
World Heroes Perfect	os 79,-

300

PAL 399,-

NTSC 399,-

## SATURN

8Buttons+1 Pad	dt 599,-
Action Replay	dt 99,-
Adapter	os/dt/jp 59,-
Antennenkabel	dt 59,-
Backup Memory	dt 99,-

Control Pad	dt 39,-
Demo CD	jp 59,-
Lunkrad	dt 129,-
Photo-CD-System	dt 59,-
Pistolo	99,-

Video CD-Arte	dt 324,-
Aftermath (Fe/Mär.)	dt 99,-
Alien Trilogy (Fe/Mär.)	dt 99,-
Blackwing	dt 99,-
Cooper (Fe/Mär.)	dt 89,-

Cosslevania (Fe/Mär.)	us 139,-
Clockwork Knight	dt 89,-
Congo (Fe/Mär.)	dt 109,-
Corps Killor	us 119,-
Cyber Speedway	dt 99,-

Cyberis (Fe/Mär.)	dt 99,-
Darius Gaiden	jp 129,-
Dark Stalker (Fe/Mär.)	jp 139,-
Descent (Fe/Mär.)	dt 109,-
Digital Pinball	dt 99,-

F-1 Live Information	jp 139,-
Fantastic Pinball	jp 99,-
FIFA Soccer '96	dt 89,-
Galactic Attack	us 119,-
Galactic Attack	dt 99,-

Galaxy Fight	jp 129,-
Hi-Octane	us 119,-
In the Hunt	jp 129,-
King of the Spirits	jp 99,-
Minnesota Fats	us 119,-

Mr. Bones Adv (Fe/Mär.)	us 139,-
Myst	us 89,-
Myst	dt 99,-
Mystaria	us 139,-
NBA Basketball (Fe/Mär.)	dt 99,-

NBA Jam T.E.	dt 99,-
NFL Ouster '96 (Fe/Mär.)	dt 99,-
NHL All Star Hockey	os 99,-
NHL All Star Hockey	dt 99,-
Off World Interceptor	os 99,-

## P. Bruegg II (Mär.)

P. General (Fe/Mär.)	dt 89,-
Parodius	dt 89,-
Paohle Beach Golf	dt 89,-
Primal Rago (Fe/Mär.)	dt 99,-
Rayman	dt 89,-

Rayman	dt 89,-
Revolution A (Fe/Mär.)	dt 89,-
Romance IV	us 139,-
Sega Rally	dt 99,-
Sega Rally	300

## Super Sidekicks II

Super Sidekicks III	ss 99,-
Super Sidekicks III	os 79,-
View Point	os 79,-
Viewpoint	os 99,-
World Heroes Perfect	os 79,-

300

PAL 399,-

NTSC 399,-

300

PAL 399,-



# Panzer Dragoon 2

Die dritte Dimension scheint nach wie vor die Domäne der 32-Bit-Konsolen zu sein. Nach dem durchschlagenden Erfolg des 3D-Shooters *Panzer Dragoon* war's ja fast schon zu erwarten, jetzt ist der Nachfolger im Anflug.



Die Neuerung:  
Ihr seid viel "zu Fuß" unterwegs.  
Mit dem Rader erkennt Ihr Eure Feinde früh genug zum Erfassen und Treffen.



**D**rachenreitende Helden sind schon was Besonderes und damit bei Bösewichterbeseitigung unverzichtbar. Ihr sitzt also wieder im Sattel eines (diesmal etwas kleineren) Drachens. Gleich zu Spielbeginn fällt schon ein gravierender Unterschied zum Vorgänger auf. Anscheinend ist der kleine Drache noch nicht so kräftig und deshalb wird erstmal gelauft statt geflogen. Feinde stürmen wie gewohnt aus allen Richtungen des Raumes auf Euch ein. Mit den Links-Rechts-Tasten dreht Ihr wieder die Ansicht, um besser zielen

**Monströse Gegner eieren geneusso durch die Luft, wie Ziegeleisteine es nicht tun.**  
**Die Waffenkontrolle ist wieder gelungen.**

zu können. Standardmäßig seid Ihr mit Feuerschuß und Schwärmer-Raketen ausgestattet, die nach Aufschaltung auf ein Ziel ihren Weg selber finden. Gelegentlich könnt Ihr die Waffen auch auf höhere Durchschlagskraft aufbohren. Gegner finden sich in allen Formen und Größen. Monströse Luftschiefe tauchen ebenso

oft auf, wie kleinere Raketenflieger, die Euch in Formation angreifen. Unsere Preview-Version bestand aus einem Level inklusive Zwischengegnerfestung und Mega-Endgegner. Vor der Festung ist Euer Reittier zu Fuß unterwegs, dann hopst Ihr von der Klippe und fliegt ein Stück. Den Endgegner bekämpft Ihr wieder

vom Boden aus. Dabei ist Euer Drache sogar noch etwas besser animiert, als sein Vorgänger. Wie schon im ersten Teil müßt Ihr die meisten großen Feinde Stück für Stück zerlegen, bevor sie in Rauch und Feuer aufgehen. Das Render-Intro war leider noch nicht fertig (und ich hatte mich schon so drauf gefreut). *js*

PLAYSTATION	555,- DM
SATURN	599,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
JAGUAR CD (DT)	299,- DM
PAL-WANDLER	69,- DM
POWERSTATION	179,- DM
MEGA CD + SPIEL	199,- DM

JAQUAR, PC CD  
SEGA, SONY,  
NINTENDO,  
3DO, MANGA

# dynatex

BIGGER,  
BETTER,  
FASTER,  
MERNER!!!

GAME FAN	15,- DM
GAMEFRONT	4,90 DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

## IMPORT/SATURN

## IMPORT/PSX

## PLAYSTATION

## REAL 3DO

## SEGA/SATURN

## SUPER NINTENDO

## CD/MD/CD

## ZUBEHÖR

Alien Trilogy (US)	119,90 DM
Final 2 (JP)	159,90 DM
Guardian Heroes (JP)	139,90 DM
Legend (US)	109,90 DM
Loco Runner (JP)	129,90 DM
Mc. Boys (US)	119,90 DM
PTO 2 (JP)	149,90 DM
R. Overkill / Control (US)	129,90 DM
Pong Collection (US)	119,90 DM
Street Fighter Zero (JP)	129,90 DM
Tower of Doom (US)	119,90 DM
Vampires Hunter (JP)	139,90 DM

VERSANDHOTLINES  
0211/53233 \* 555140  
LADEN \* VERSAND  
BIELEFELD 42100  
DM 90,-

INTERNET - WE'RE ONLINE: <http://www.dynatex.de> "LOOK OUT THERE"!!!  
TÄGLICH NEWS FÜR ALLE SYSTEME! - CALL US! - VERSANDKOSTEN 10,- DM (NACHNAHME) AB 300,- DM FREI!!!

Immer + Preisänderungen vorbehalten

HÄNDLERANFRAGEN  
EV.  
82-37  
82-37  
82-37

## Playstation(us/jp/dt) • Saturn(us/jp/dt) • CDI • MegaDrive • GameBoy • SNES • NES • Ultra64 • PC

Bestelltelefon: 0711-3508138, Fax 0711-352824

Bestellung bis 16.00 Uhr ☐ Versand am selben Tag

Versandkosten DM 15,- per Nachnahme

ab DM 300,- Versandkostenfrei

für Annahmeverweigerung berechnen wir DM 25,-

leider passt in unsere Anzeige nicht so viel, wie wir  
bekommen können, daher - andere Spiele und viel  
Zubehör auf Anfrage

Playstation  
DM 569,-

## Playstation

Assault Rigs	87,90
Crazy Ivan	87,90
Defcon 5	87,90
Fifa Soccer '96	94,30
Goalstorm	98,40
Mickey Mania	87,90
Philosoma	87,90
Ridge Racer Revol. (jp)	129,90
Starblade Alpha	87,90
Total NBA	95,20
Twisted Metal	87,90
Memory Card Playstation	45,00

## Saturn

Black Fire	(us) 110,90
Corpse Killer	(us) 97,10
Double Switch	(us) 103,00
Fifa Soccer '96	93,50
Ghen War	(us) 110,90
High Velocity	(us) 101,55
Sega Rally	96,20
Shell Shock	101,20
Thunderhawk II	104,80
Virtua Cop	128,60
Virtua Fighter II	108,60
US Adapter Saturn	79,90

Händleranfragen erwünscht!

Franchise-Partner gesucht!

## Ladengeschäft

Trago's Gameshop

Oberer Metzgerbach 25-27  
73728 Esslingen

alle Preise in DM  
Incl. 15% MwSt.



Telefon: 0521/64234

M.C. Game

Telefon: 0521/64235

## SUPER NINTENDO:

Adams Family Values	Micro Machines 2	109,95 DV	Zombie	49,95 DV	Stargate	49,95 DV	F.I. Law Information	119,95 IP	Air Combat	89,95 DV
Aero the Acrobol 2	NBA Give'n' Go	129,95 DV	Zoop	69,95 DV	Story of Thor	119,95 DV	FIFA Soccer '96	89,95 DV	Alien Trilogy	FE8 DV
All American Football	NBA Live '96	109,95 DV			Super Slidmarks	99,95 DV	Galaxy Fight	119,95 JP	Assault Rigs	FE8 DV
Asterix & Obelix	NHL 96	109,95 DV			Theme Park	109,95 DV	Ghen War	109,95 US	Battle Arena Toshinden	89,95 DV
Bass Master Classic	Ninjo Gaiden Trilogy	119,95 US	Aero the Acrobol	119,95 DV	To Story	129,95 US	GP 95	119,95 JP	Cosmic Race	79,95 JP
Bottle Soccer	Defcon 5	87,90	Alien Soldier	59,95 DV	Vectorman	99,95 DV	Gunbird	129,95 JP	Criticom	79,95 US
Big Sky Trooper	Fifa Soccer '96	94,30	Armaniacs	99,95 DV	Wayne Gretzky Hockey	109,95 DV	Hi-Octane	89,95 DV	Cyber Sled	89,95 DV
Blackhawk	Goalstorm	98,40	Awesome Passout	109,95 DV	Viewpoint	99,95 US	High Velocity	109,95 US	Destruction Derby	99,95 DV
BrainLord	Mickey Mania	87,90	WWF Arcade Game	59,95 US	Flip Out	109,95 DV	In the Hunt	139,95 JP	Discworld	89,95 DV
Boogerman	Philosoma	87,90	Winter Challenge	109,95 DV	Iron Soldier	109,95 DV	Intern. Victory Goal	89,95 DV	Extreme Games	89,95 DV
Brain Lord	Ridge Racer Revol. (jp)	129,90	Daffy Duck	119,95 DV	Garfield	129,95 JP	Mansion o. i. Hi. Souls	129,95 DV	Fukatu	69,95 JP
Brawl Brothers	Starblade Alpha	87,90	Demonition Man	99,95 DV	Alien vs. Predator	109,95 DV	Myst	89,95 DV	FIFA Soccer '96	89,95 DV
Breath of Fire	Total NBA	95,20	Donald Duck in M.Mall	119,95 DV	Atari Karts	109,95 DV	NBA Jam T.E.	89,95 DV	Goal Storm	99,95 DV
Concordia Cup	Twisted Metal	87,90	Dune 2	109,95 DV	Fever Pitch Soccer	109,95 DV	NHL All Star Hockey	99,95 DV	Ground Stroke	99,95 JP
Chrona Trigger	Memory Card Playstation	45,00	EndoRill	129,95 DV	Flashback	109,95 DV	Panzer Dragoon	99,95 DV	Hyper Formations	89,95 JP
Civilisation	Pinball Dreams	119,95 DV	Exo Squad	109,95 DV	Flip Out	109,95 DV	Parodius Deluxe	99,95 DV	Johnny BaozaStone	89,95 DV
Crash Dummies	Pinball Dreams	119,95 DV	Awesome Passout	109,95 DV	Iron Soldier	109,95 DV	Pebble Beach Golf	89,95 DV	Jupiter Strike	89,95 DV
Demolition Man	Power Rangers Movie	109,95 DV	Garfield	119,95 DV	I War	109,95 DV	Powerful Baseball	89,95 DV	Lone Soldier	89,95 DV
Dragon Ball	Primal Rage	119,95 DV	Daffy Duck	119,95 DV	Ralden	69,95 DV	Rayman	89,95 DV	Metal Jockey	49,95 JP
Earth Bound	Primal Rage	119,95 DV	Demonition Man	99,95 DV	RoboRilla	89,95 DV	Robotica	89,95 DV	Motocross Grand Prix	99,95 JP
Earthworm Jim 2	Return of the Jedi	119,95 DV	Donald Duck in M.Mall	119,95 DV	Pinball Fantasies	109,95 DV	Sega Rally	99,95 DV	NHL Face Off	109,95 US
Earthworm Jim	Return of the Jedi	119,95 DV	Dune 2	109,95 DV	Power Drive Rally	109,95 DV	Shanghai Triple Threat	79,95 US	NBA in the Zone	109,95 US
Eye of the Beholder	Return of the Jedi	119,95 DV	Judge Dredd	99,95 DV	Tempest 2000	99,95 DV	Shinobi X	99,95 DV	Novastorm	89,95 DV
FIFA Soccer	Return of the Jedi	119,95 DV	Landstalker	129,95 DV	Theme Park	99,95 DV	Side Pocket	89,95 DV	Panzer General	109,95 US
Final Fantasy II	Return of the Jedi	119,95 DV	Light Crusader	119,95 DV	Tempest 2000	99,95 DV	Sim City 2000	119,95 US	Pavilions Deluxe	89,95 DV
Final Fantasy III	Return of the Jedi	119,95 DV	Mario Basler Feverpitch	109,95 DV	Throne Park	99,95 DV	Street Fighter Movie	99,95 DV	Philosoma	FEB DV
Final Fight 3	Return of the Jedi	119,95 DV	Marsupialm	99,95 DV	Troy Aikman Football	79,95 DV	Thunderhawk 2	99,95 DV	Primal Rage	109,95 US
Frank Thomas Big Hurt	Return of the Jedi	119,95 DV	Mega Man - Wily Wars	39,95 DV	Ultravortex	119,95 DV	Thunderhawk '98	119,95 JP	Rapid Reload	59,95 DV
Ghoul Patrol	Return of the Jedi	119,95 DV	Micro Machines 96	99,95 DV	Val d'Isere	49,95 DV	Toshinden '98	119,95 JP	Rayman	89,95 DV
Great Circus Mystery	Return of the Jedi	119,95 DV	Mighty Max	49,95 DV	Virtual Open Tennis	139,95 JP	Raymond	89,95 DV	Ridge Racer Revolution	149,95 JP
Hagane	Return of the Jedi	119,95 DV	Mighty Max	49,95 DV	Virtual Volleyball	59,95 JP	Shellshock	89,95 DV	Road Rash	119,95 US
Hungry Dinosaurs	Return of the Jedi	119,95 DV	NBA Action 95	109,95 DV	Virtual Racing	89,95 DV	Starblade Alpha	59,95 JP	Shark	89,95 DV
Illusion of Time	Return of the Jedi	119,95 DV	NBA Jam T.E.	109,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Street Fighter Zero	149,95 DV	Street Fighter	149,95 DV
Indiana Jones	Return of the Jedi	119,95 DV	NBA Live 96	109,95 DV	Virtual Open Tennis	139,95 JP	Tekken	109,95 DV	Super Mario Bros.	109,95 DV
Izzy's Quest	Return of the Jedi	119,95 DV	NHL 96	109,95 DV	Virtual Volleyball	59,95 JP	Theme Park	89,95 DV	Super Mario Bros.	109,95 DV
Jungle Strike	Return of the Jedi	119,95 DV	Pete Sampras Tennis 96	109,95 DV	Virtual Racing	89,95 DV	Total Eclipse	89,95 DV	Super Mario Bros.	109,95 DV
King Arthur & Knights of the	Return of the Jedi	119,95 DV	PGA Golf 96	109,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Toshinden 2	109,95 JP	Twisted Metal	89,95 DV
Legend of Zelda	Return of the Jedi	119,95 DV	Phantasy Star IV	129,95 DV	Virtual Open Tennis	139,95 JP	Throne Park	89,95 DV	Viewpoint	FEB DV
Lion King	Return of the Jedi	119,95 DV	Pitfall	49,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Total NBA	89,95 DV	Warhawk	89,95 DV
Lord of Darkness	Return of the Jedi	119,95 DV	Primal Rage	119,95 DV	Virtual Racing	89,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Wipeout	99,95 DV
Lufia	Return of the Jedi	119,95 DV	Rocket Knight	49,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Toshinden 2	109,95 JP	Worms	89,95 DV
Mario Baslers Feverpitch	Return of the Jedi	119,95 DV	Shadowrun	69,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
Mario Paint	Return of the Jedi	119,95 DV	Sonic Knuckles	49,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
Marios Magic Football	Return of the Jedi	119,95 DV	Sonic Knuckles	49,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
MechWarrior 3050	Return of the Jedi	119,95 DV	Sonic Compilation	119,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
Mega Man 7	Return of the Jedi	119,95 DV	Sonic Knuckles	49,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
Mega Man X	Return of the Jedi	119,95 DV	Spirou	109,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV
			Spot goes to Hollywood	109,95 DV	Virtual Reality	109,95 DV	Throne Park	89,95 DV	Worms	89,95 DV

Händleranfragen erwünscht! - Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele - Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 0521/64234, 0521/64235 Fax: 0521/64235

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Nach Virtua Cop erscheint auch für die Playstation ein 3D-Shoot'em Up, das sich mit einem Pistolenkontroller steuern läßt.

# HORNED OWL



Der japanische Zeichner Shirow Masamune dürfte vielen Anime-Freaks bereits ein Begriff sein. Nun hat er für das erste Pistolenkontroller-Shoot'em Up seinen Zeichenstab geschwungen. *Horned Owl* ist eine Mech-Spezialeinheit, die zur Terroristenbekämpfung gebildet wurde. Wahlweise als Ryo oder Marco (im 2-Player-Modus beide) wütet Ihr durch die 3D-Polygonlandschaft, auf der Jagd nach terroristischen Robotern, die in Tokio des Jahres 2055 ihr Unwesen treiben. Per elektronischem Fadenkreuz (gelinkt mit Eurem Joypad oder dem *Hyper Blaster*-Pistolenkontroller) liefert Ihr Euch heiße Duelle mit den Monstern, wobei sich am Ende jeder Stufe ein Boßgegner zeigt. Zudem stehen Euch noch Granaten zur Verfügung, mit denen Ihr mehrere Gegner auf einmal wegblasen könnt. Aber aufgepaßt! In manchen Stages irren harmlose Passanten umher, die möglichst ver-



Die Terror-Roboter sind auf dem Tokioter Flughafen gelandet

schont werden sollten. Am Ende der Stufe nämlich wird neben der Bekanntgabe von Abschüßzahlen und Bonuspunkten Euer Einsatz von der Zentrale beurteilt. Somit ist bei jedem Einsatz Geschick und Urteilsvermögen gefragt. Die Steuerung Eures Gefährtes erfolgt hingegen automatisch, wobei Euch die Charaktere, insbesondere die hübsche Navigatorin Kate, mit entzücken-

den japanischen Sprachsamples beglücken. Eine herausragende und nützliche Rolle spielt in diesem Voxel-Spiel (Hintergrundgrafik: Polygone; Gegnersprites: Pixelgrafik) der optionelle *Hyperblaster*-Pisto-



Ein Wattenstarrender Raketenwerfer als Boßgegner

lenkontroller von Konami, der an den Joypadanschluß gestoppt wird. Dadurch wird das Anvisieren von Objekten vereinfacht. Im Zwei-Player-Modus erscheint ein zweites Fadenkreuz, das sich farblich vom ersten unterscheidet. Zum Eingewöhnen könnt Ihr Euch übrigens in den Schießstand-Modus begeben, wo Ihr auf auftauchende Gegnersprites schießt. Ob und wann diese handliche Pistole, und natürlich auch das dazugehörige Spiel in Deutschland zu haben sind, bleibt vorerst ungewiß. tet



Kein Wunder, daß es in Tokio permanent Verkehrsstaus gibt...



Hmm, lecker! Heute gibt es gekochten Krebs. Das Besteck bringt unser Abendessen liebenswürdigerweise selber mit.



Ratenkauf von  
NEO-GEO CD, Sega  
Saturn und Sony  
Playstation möglich.

# MARO

## VIDEOSPIELE

NEU! NEU! NEU! *Indy 500* (jetzt im Laden)  
der neue Automatenkracher von **SEGA!**

### NEO-GEO CD ROM

#### Double Speed (neu)

(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)

DM 799,90

#### Single Speed (neu)

DM 399,90

#### Single Speed (gebraucht)

DM 249,90

#### JOYSTICK

DM 129,90

#### Clubzeitung 3

DM 10,90

### NEO-GEO CD Spiele

NAM 1975

DM 99,90

SUPER SIDEKICKS

DM 109,90

CYBER LIP

DM 119,90

LAST RESORT

DM 119,90

MAGICIAN LORD

DM 119,90

NINJA COMMANDO

DM 119,90

CROSSED SWORD

DM 99,90

ROBO ARMY

DM 129,90

SENGOKU 2

DM 99,90

TOP HUNTER

DM 129,90

KARNOV'S REVENGE

DM 99,90

WINDJAMMERS

DM 129,90

SUPER SIDEKICKS 3

DM 139,90

DOUBLE DRAGON

DM 139,90

AEROFIGHTERS 3

DM 139,90

WORLD HEROES PERFECT

DM 139,90

PULSTAR

DM 129,90

METAL SLAG

DM 139,90

LEAGUE BOWLING

DM 99,90

SOCCER BRAWL

DM 119,90

RIDING HERO

DM 79,90

ALPHA MISSION II

DM 99,90

BURNING FIGHT

DM 99,90

BASEBALLSTARS 2

DM 119,90

3 COUNT BOUNT

DM 119,90

ART OF FIGHTING 2

DM 119,90

NINJA COMBAT

DM 99,90

BLUES JOURNEY

DM 119,90

HOST PILOTS

DM 99,90

STREET HOOP

DM 129,90

AGGRESSORS OF D. KOMBAT

DM 99,90

SAMURAI SHODOWN II

DM 139,90

GALAXY FIGHT

DM 139,90

CROSSED SWORD 2

DM 139,90

KABUKI Klash

DM 139,90

KING OF FIGHTERS 95

DM 129,90

TOP PLAYERS GOLF

DM 99,90

FOOTBALL FRENZY

DM 99,90

MAHJONG

DM 99,90

BASEBALLSTARS PROF.

DM 59,90

SAMURAI SHODOWN 3

DM 139,90

FATAL FURY REAL BOUT

DM 139,90

### SONDERANGEBOT

KING OF FIGHTERS 94

FATAL FURY 3 DM 79,90

DM 59,90

BUBBLE BOBBLE PUZZLE

DM 69,90

KING OF MONSTERS 2

DM 89,90

FATAL FURY SPECIAL

DM 89,90

**SEGA SATURN** dt.

DM 599,90

SEGA RALLY dt.

DM 99,90

VIRTUA FIGHTER 2 dt.

DM 99,90

VIRTUA COP dt.

DM 139,90

WEITERE SPIELE AM LAGER!

MARO jetzt in Ulm  
Zeitblomstraße 31  
(am Karlsplatz)  
Tel. 07 31/60 20 755  
Fax 07 31/60 20 756

Sony Playstation dt. DM 549,-

SONY PSX SPIELE dt.

DM 89,90

KRAZY IVAN

DM 89,90

PANZERGENERAL

DM 89,90

CYBERIA

DM 89,90

TOSHINDEN

DM 89,90

RIDGE RACER

DM 99,90

WIPE OUT

DM 99,90

DESTRUCTION DERBY

DM 99,90

PARODIUS DE LUXE

DM 99,90

TEKKEN

DM 99,90

EXTREME GAMES

DM 89,90

PHILOSOMA

DM 89,90

WAR HAWK

DM 89,90

TWISTED METAL

DM 89,90

NHL HOCKEY

DM 99,90

PRIMAL RAGE

DM 99,90

RAYMAN

DM 89,90

WWF ARCADE

DM 99,90

LONE SOLDIER

DM 89,90

SHELLSHOCK

DM 99,90

THUNDERHAWK

DM 99,90

REVOLUTION X

DM 99,90

WATERWORLD

DM 89,90

WORMS

DM 99,90

GOAL STORM

DM 89,90

ALIEN TRILOGY

DM 99,90

JOHNNY BAZOOKATONE

DM 89,90

WARHAMMER

DM 89,90

X-COM

DM 99,90

FIFA 96

DM 99,90

PGA TOUR GOLF

DM 99,90

ALONE IN THE DARK 2

DM 99,90

MICKEY MANIA

DM 99,90

DEFCON 5

DM 99,90

SHOCKWAVE ASSAULT

DM 99,90

ROAD RASH

DM 99,90

VIEW POINT

DM 99,90

ZERO DIVIDE

DM 99,90

X-MAN

DM 99,90

### ZUBEHÖR

ACTION REPLAY

DM 69,90

ACTION REPLAY PROF.

DM 99,90

JOYPAD

DM 59,90

MEMORY CARD

DM 49,90

### NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI 3 DM 499,90

PULSTAR DM 599,90

KING OF FIGHT. 95 DM 599,90

WINDJAMMERS DM 149,90

SIDEKICKS 1 DM 99,90

BASEBALLSTARS DM 49,90

SIDEKICKS 3 DM 199,90

SPINMASTER DM 89,90

WORLD HERO JET DM 149,90

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT DM 199,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER

AB DM 50,-



König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



Nun scheinen auch einige Spielehersteller aus dem Winterschlaf zu erwachen. Wir zeigen, was unbescholtene Playstation-Besitzern in den nächsten Wochen blühen wird.

## Two-Tenkaku

Bereits im Handel ist das Vertical-Shoot'em Up *Two-Tenkaku* von Sony Computer Entertainment. In insgesamt fünf Levels geht die Reise durch die westjapanische Großstadt Osaka (wo



auch das Wahrzeichen der Stadt, der Two-Tenkaku-Turm steht) in einem der drei verfügbaren Düsenschlitten. Durch



*Die Smart-Bomb sieht spektakulär aus und zeigt geniale Wirkung auf Gegnersprites*

herumschwirrende Power-Up-Items und Goldstücke (die sich übrigens nicht nicht am Bildschirmrand aus dem Staub machen) könnt Ihr Eure Maschine in mehrere

Stufen aufmotzen. Habt Ihr so das Spiel durchgezockt, kann Euer High Score auf der Memory Karte verewigigt werden. (GA; DY)

## Namco Museum Vol.2

Nun gibt es seit dem 9. Februar wieder scheibchenweise Namco-Klassiker zu bestaunen. Auch im zweiten Teil der *Namco Museum*-Serie können sich altingesessene Automaten-Freaks ihre Finger wundlecken. Diesmal wurden auf der schwarzen CD die Klassiker *Dragon Buster*, *Cutie Q*, *Xevious*, *Mappy*, *Gapius* und *Grobda* untergebracht. Für das Puzzlespiel *Cutie Q* ist zudem ein Drehregler, der sog. Vo-

lume Controller vorgesehen, der zusammen mit *Namco Museum Vol.2* für 1980 Yen (ca. 28 Mark) ausgeliefert wurde. Im Special-Pack für 6800 Yen (ca. 96 Mark) ist dieser limitierte Regler bereits schon inbegriffen, wer nur das Spiel allein haben möchte kann es sich für 5800 Yen (ca. 82 Mark) in Japan kaufen.



Auch im zweiten Teil beginnt der Rundgang in der Namco-Halle



## Air Land Battle

Das erste Strategiespiel für Playstation im *Military Commander*-Look gibt es bereits von Soliton Software. In *Air Land Battle* startet Ihr mit modernen US- bzw. russischen Waffen einen Feldzug durch eine fiktive Welt. Dabei könnt Ihr wahlweise im Standard- oder Challenge-Modus mit bis zu drei Personen Euren kleinen Privatkrieg ausechten. Durch ein neuartiges



Ähnlich wie bei *World Advanced Military Commander* für den Saturn, werden Duelle mit Polygon-Waffen ausgefochten

Feature könnt Ihr sogar, ganze Städte aus dem Boden stampfen, um darauf Militärbasen und Waffenfabriken zu errichten. Dies scheint auch sinnvoll, denn mit maximal 128 Einheiten könnt Ihr davon ausgehen, daß die Produktion von Waffen genauso wichtig ist, wie der eigentliche Kampf.



## Military Commander Player's Spirit

Eingefleischte Strategen, die sich mit nachgeahmten Klassikern nicht zufrieden geben möchten, können ab März auf das Original zurückgreifen. *Military Commander - Player's Spirit* ist die erweiterte Umsetzung des PC 98-Strategiespiels von Systemsoft. Anders als in *World*

*Advanced Military Commander* für den Saturn, stehen Euch hierbei jedoch Waffensysteme aus der neueren Zeit zur Verfügung. Die dazugehörigen Szenarien sind dementsprechend fiktiv. Diesmal spielen auch die Kommandeure der einzelnen Armeen eine große Rolle. Je nach Bedarf könnt Ihr als Oberbefehlshaber einen Schützling Eurer Wahl im Kampf einsetzen. tet Import Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151; (DY) Dynatex, 0231-556140



*Military Commander, erstmals für Playstation*

Auch diesen Monat präsentieren wir Euch einige heiße Titel, darunter Klassiker wie *Gradius* und eine Neuauflage des Strategie-Knüllers *World Advanced Military Commander*.

## SATURN-NEWS

### WAM Cmdr Mission Files



Man glaubt es kaum. Es ist nicht lange her, seit *World Advanced Military Commander* die japanischen Hitcharts belagerte, und schon wartet Sega mit der zweiten Folge dieses Strategie-Schinkens auf. Diesmal trägt der Spieldot den Zusatz *Mission Files* und beinhaltet zusätzliche Missionen aus dem 2. Weltkrieg sowie die sowjetische Armee,



*WAM Commander, die Zweite: Mehr Missionen*

die man bisher im Campaign-Modus nicht direkt steuern konnte. Eine zweite Streitmacht soll Euch zudem ebenfalls zur Verfügung stehen, doch Sega wollte sich zu diesem Zeitpunkt dazu noch nicht äußern. *World Advanced Military Commander - Mission Files* erscheint in Japan am 15. März zu einem Preis von 4800 Yen (ca. 70 Mark).

### Gun Griffon

Game Arts bringt im März ein 3D-Polygon-Shoot'em Up heraus, in dem Mech Warriors die Hauptrolle spielen. *Gun Griffon* heißt das neueste Werk der Spieldot und spielt im Jahre 2015. Zu dieser Zeit existieren vier Großmächte, die sich in einem Interessenskonflikt befinden. Dabei geht es jedoch nicht um politische oder wirtschaftliche Interessen. Die begehrteste Ware im 21. Jahrhundert sind schlicht und ergreifend Nah-

rungsmittel, von denen es nicht mehr viele gibt auf der Welt. So steigt Ihr ins Cockpit eines sog. High Macs-Roboters und erfüllt Kampfmissionen gegen den Rest der Welt.



*Gun Griffon* von Game Arts basiert komplett auf detaillierter Textur-Polygonografik



### Gradius Deluxe Pack

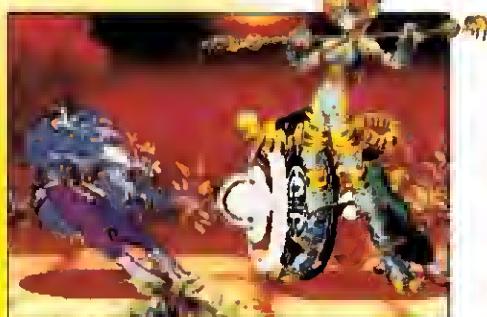
Als vor etwa zehn Jahren der erste Teil von *Gradius* in die japanischen Spielhallen kam, wagte es keiner zu träumen (abgesehen natürlich von PC-Engine-Besitzern), dieses Shoot'em Up einmal zu Hause auf dem heimischen Fernseher zu spielen. Nun, die Zeiten haben sich geändert. Ab dem 29. März könnt Ihr für satte 5800 Yen (ca. 82 Mark) sogar Teil 1 und 2 auf Eurem Saturn durchzocken.



Als die Sprites fliegen lernten: *Gradius 1&2* für den Saturn im Doppelpack

### Vampire Hunter

In letzter Sekunde erreichte uns aus Japan Capcoms Automaten-Hit *Vampire Hunter (Darkstalkers)*. In der nächsten Ausgabe können sich Beat'em Up Freunde auf einen ausführlichen Test freuen.



*Vampire Hunter* für den Saturn gibt es in Japan bereits zu kaufen. Ob es an die Automatenversion herankommt, wird unser Test zeigen.

Das Spielprinzip des Seiten-scorlers werden viele von Euch bereits kennen. Neu hingegen sind die Bildschirmoptionen Arcade (Automatenformat), Arcade Zoom und Full Size, durch die Ihr das Bild dem Monitor anpassen könnt.



## NINTENDO 64-NEWS

### N64-Hersteller

In etwa zwei Monaten, am 21. April, soll in Japan die neue 64-Bit-Konsole, das *Nintendo 64* erscheinen. Aber noch immer hüllt sich Hersteller Nintendo über Einzelheiten in Schweigen. Auf der Shoshinkai-Messe wurde der Öffentlichkeit hoch und heilig versprochen, daß zusammen mit der Konsole zwei bis drei Spiele erscheinen sollen. Doch abgesehen von *Super Mario 64* wurden bis jetzt keine Titel genannt. So haben wir bei einigen japanischen Herstellern einmal gefragt, was sie denn für die neue 64-Bit-Konsole in Petto haben. Square beispielsweise besitzt schon seit geraumer Zeit ein Entwicklungstool und arbeitet fieberhaft an einer 64-Bit-Version von *Final Fantasy*. Diese sollte ursprünglich auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt werden, doch wegen einiger technischer Schwierigkeiten wurde der Vorstellungstermin auf Ende Februar verschoben. "Die Entwickler sind hoch motiviert. Zur Zeit wird geprüft, wie die wiederbeschreibbare Disk am sinnvollsten angewandt werden kann. Die 64-Bit-Version von *Final Fantasy* wird Unmen-

gen an Grafikdaten verschlingen. Auch das Multi-Story-Prinzip soll in diesem Spiel fortgeführt werden", meint dazu der Presse-sprecher von Square. Ein anderer Hersteller sieht das Ganze etwas gelassener. Enix, zur Zeit auf Hochtouren mit dem Mega-Rollen-spiel *Dragon Quest 6* (Super Nintendo), werkelt noch am grundlegenden Spielprinzip von einer 64-Bit-Version des selben Titels. Zwar wurde bereits auf der Herbstmesse die *Nintendo 64*-Version von *Dragon Quest* angekündigt, doch der Presse-sprecher sieht noch keinen Anlaß, großartig die Werbetrommel in Gang zu setzen: "Die Ankündigung für *Dragon Quest 64* kam lediglich von Seiten Nintendos. Tatsache ist, daß unser Produzent Y. Horii sich mit Nintendo-Firmenchef Yamauchi lediglich auf privater Ebene unterhalten hat." Ein offizielles

Laut offiziellem Release-Date erscheint in knapp zwei Monaten das *Nintendo 64* in Japan. Wir haben japanische Hersteller befragt, was sie für die 64-Bit-Konsole in Planung haben.



„*Nintendo 64 - coming soon!*“  
...na hoffentlich!



Kandidaten für die erste Runde auf dem *Nintendo 64*: *Super Mario 64*, *Kirby Bowl 64* und *Pilot Wings 64*

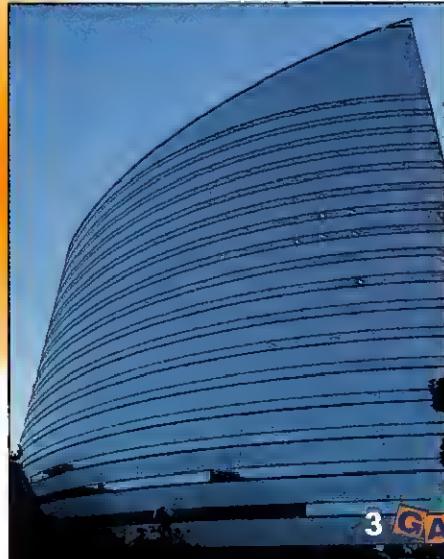
Statement von Enix gibt es dem-nach noch nicht. "Wir wissen ja nicht einmal, ob das Gerät wie angekündigt am 21. April her-auskommt. Viele von uns be-trachten dies noch mit Skepsis", fügt er noch hinzu. Ähnlich sieht es auch Namco. "Es wäre ver-früht, sich jetzt über konkrete Spieletitel zu äußern. Das *Nintendo 64* ist in der Tat eine inter-essante Konsolenplattform. Und wir tasten uns langsam mit dem Entwicklungsstool in die 64-Bit-Basis vor. Aber zunächst möch-ten wir die 32-Bit-Systeme (Playstation und demnächst

auch Saturn) eta-blieren." In letzter Minute erreichte uns noch folgende Meldung: In den USA wurde der Ver-öffentlichterstermin jetzt auf den 30. September (1996) verschoben. Als Grund nannte Nintendos die unerwartet hohe Nachfrage in Japan, wo man in den ersten 12 Mo-naten ca. 3 Mil-lionen Geräte verkaufen möchte. Das Gerät wird jetzt welt-weit *Nintendo 64* heißen, in Europa soll es jetzt irgend-wann im Spätherbst erhältlich sein. Wie lange sich die Kun-den diese ständigen Verschiebungen noch gefallen las-sen, bleibt abzuwa-ten. Jeder Tag Ver-spätung gibt Sony und Sega die Gele-genheit, ihre 32-Bit-Konsolen weiter zu etablieren. tet

**Die Händler müßten schon jetzt die N64-Geräte bestellen**



Namcos Presseabteilung sieht es gelassen



Square arbeitet lieberhaft am N64-Final Fantasy



Nintendo 64 • PlayStation • Saturn  
SNES • SRK • PC CD-ROM

<b>SEGA Saturn</b>	599,99 DM
Sega Rally dt. PAL	119,90 DM
Virtuel Fighter II dt. PAL	119,90 DM
Virtual Cop dt. PAL	159,90 DM
Wing Arms dt. PAL	119,90 DM
F 1 Live Information dt. PAL	119,90 DM
Hang On GP 95 dt. PAL	119,90 DM
Mysteria dt. PAL	119,90 DM
Shell Shock dt. PAL	119,90 DM
X-Man dt. PAL	119,90 DM
<b>Import SEGA Saturn:</b>	..
Street Fighter zero us./jp.	129,00 DM
Vampire Hunter us./jp.	..
Castlevania us./jp.	..
Panzerdragon II us./jp.	..

Anschlußkabel, Adapter, Umbau und Jackstick-verlängerungen - kein Problem - Fragen Sie uns..

**Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die entstandenen Lieferkosten mit DM 20,00.**

**B&B**  
I m P o r t

Espelsweg 8  
56651 Niederzissen  
Fon 02636/80191  
Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten...  
...rufen Sie uns an



# NINTENDO 64 TEKKEN 2

und vieles mehr, dank Tokio Office zu Beginn weg zum Tiefstpreis!

**Schweiz** Tel. 089/340 29 04  
Ladenadresse: Tel. 089/340 29 05  
Haldenstrasse 9, 6006 Luzern beide probieren

**Deutschland** Tel. 01/72 373 51 51  
**Österreich** Tel. 0664 336 71 71

Digitized by srujanika@gmail.com

# Test 'N Take

Hotline  
**02323/25405**  
Fax  
02323/25405

# ZANTEC Videospiele

Zen-Tec Versandhandel  
Inh.: Pecek & Brenke GbR  
Bismarckstr. 74  
44 629 Herne

SONY		Saturn		SNES	
Tekken 2	139	Twisted Metal	89	Panzer Dragon 2	119
Ridge Racer 2	129	Assault Rigs	89	Street F. Zero	119
Toshinden 2	134	Warhawk	74	Vampire Hunter	119
Wing Commander	109	NHL Face off	99	King of	
Krazy Ivan	89	NBA i.t. Zone	99	Fighters '95	119
Alone In . Dark	99	Resident Evil	144	Sega Rally	94
Starblade @	89	Road Rash	99	Virtua Fighter 2	99
FIFA 96	84	Alien Trilogy II	144	Sim City 2000	99
High Octane	60	Syndicate W.	109	X-Men	119
Descent	109	Waterworld	99	In the Hunt	99
Primal Rage	99	True Pinnball	99	Primal Rage	99
		Lenkrad II	129	Saturn Geräte	579
Saturn Gerät ab 579,-					
Nintendo 64 ab April Lieferbar Vorbestellung erwünscht					
Tekken 2, Resident Evil ab Anfang März // Lenkräder PSX					

Versand 8 DM zzgl. NN, Vorkasse Versand 6 DM, ab 300 DM frei  
Irrtümer + Preisänderungen vorbehalten

Send 8 DM zzgl. NN, Vorkasse. Versand 6 DM, ab 300 DM frei.  
Irrtümer + Preisänderungen vorbehalten

# Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11  
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.  
at 119,95 ⭐

- Super Nintendo
- Asterix & Obelix
- Black Hawk
- Bomberman 3
- 8breath of Fire 2
- Chrono Trigger
- Civilization
- Donkey Kong 2
- Donald Duck Mau Mau
- Earthworm Jim 2
- FIFA Soccer '96
- Int. Super Star Soccer

dt	139.95	Atari Karts	dt	109.95
dt	59.95	Burn Out	dt	69.95
dt	<b>109.95</b>	Flashback	dt	<b>49.95</b>
us	119.95	Iron Soldier	dt	109.95
us	149.95	Missle Command 3D	dt	109.95
us	129.95	N8A Jam.T.E	dt	119.95
dt	<b>129.95</b>	Pitfall	dt	109.95
dt	129.95	Powerdrive Rally	dt	99.95
dt	<b>109.95</b>	Space War 2000	dt	99.95
dt	129.95	Supercross 3D	dt	<b>69.95</b>
dt	129.95	Tempest 2000	dt	<b>69.95</b>
dt	129.95	WhiteMan + 4 Sp. Adt	dt	39.95

**Jaguar CD+BlueLight.** 299,95  
dt 109,95  
dt 109,95

**030-627 09 154**

**Alien Trilogy 99,95**  
gilt für PlayStation (Feb) und Saturn (ca. Juni!)  
12055 Berlin, Nähe Hermannplatz  
Mo - Sa von 10.00 - 22.00

# PLAYSTATION-HARDWARE

So langsam bewegen sich die Verkaufszahlen der neuen Konsolen anscheinend in einem Bereich, wo sich die Herstellung von Zubehör zu lohnen scheint.

Das Playstation-Standard-Joypad hat ja allenfalls gute Kritik geerntet. Trotzdem gibt's inzwischen mehr Ersatz für das Playstation-Pad, als für Segas Kontroller.

## Action Replay Pro



Endlich ist es soweit, es gibt ein Schummelmodul für die Playstation. Selbiges wird am Extension-Port ansteckt und besitzt den allseits bekannten Cheat-Mode-Schalter. Die Codes für die meistverkauften Neuheiten sind bereits im RAM des Action Replays untergebracht. Neue Codes können per Joypad-Kommando mit dem Namen des betreffenden Spiels abgespeichert werden. Um selber Codes zu finden, benötigt Ihr einen PC, den Action-Replay-PC-Adapter und ein bisschen Software. Der Adapter ist allerdings noch nicht über das Entwicklungsstadium hinaus und noch nicht erhältlich. Für neue Codes wendet

Ihr Euch an die Dataflash-Hotline oder besucht (ab Mitte Februar) die Datel-Pages im Internet. Das Action Replay ist für PAL- und NTSC-Playstations gleichermaßen verwendbar. Die Ländernorm wird ebenfalls im Menü angewählt.

## Ascii-Joypad

Asciiware beschert uns ein solides Joyboard. Die reichhaltige Ausstattung bietet getrenntes Auto- und Schnellfeuer für alle Tasten und mit regelbarer Geschwindigkeit. Eine Zeitlupe gehört ebenso dazu, wie solide Microschalter am Stick. Die acht Feuertasten schalten mit Gummikontakten. Das Kabel läßt mit etwas über zwei Meter Länge eine gesunde Distanz zum Bildschirm zu. Durch die große Grundfläche ist das Joyboard extrem standfest und alle Tasten sind locker mit der rechten Hand bedienbar. An die Kontrolle der vier Links-Rechts-Tasten mit nur einer Hand müßt Ihr Euch eben gewöhnen.



## Ascii-Joypad



Für Leute, denen das Joyboard zu groß und teuer ist, bietet Asciiware ein Joypad an. Es beherbergt fast alle Funktionen des großen Bruders, nur die Geschwindigkeit des Autofeuers ist nicht regelbar. Durch die eckige Form und die wirklich ungünstig angebrachten Links-Rechts-Tasten ergibt sich ein satter Punktabzug in Sachen Handlichkeit. Außerdem wurde das Steuerkreuz mit der althergebrachten "Kipp-Platte" realisiert, wodurch es sich eben nicht ganz so präzise lenkt, wie mit den einzelnen Richtungsfeldern des Original-Pads. Kabellänge? Kein Thema: knapp über zwei Meter.

## PS Game Pad 8



Allzuviel Zusatzfähigkeiten hat InterAct dem PS Game Pad 8 nicht gegönnt. Lediglich ein "Semi-Auto"-Feuer und ein Zeitlupenschalter an der Unterseite unterscheidet das

Knopf- und Schalterangebot von dem des Standard-Pads. Dabei hat sich der Hersteller bemüht, dem Ganzen eine noch ergonomischere Form zu geben und Mulden für die Finger eingelassen. Das Kabel hat die übliche "Extra-Länge".

## PS Pro Pad

Der letzte Streich von InterAct lehnt sich technisch an das Eclipse Pad für den Saturn an (oder auch umgekehrt). So sind Auto- und Schnellfeuer programmierbar und werden per LED mit Leuchten oder Flackern angezeigt. Die Form der Plastikschale ist die selbe wie beim PS Game Pad 8.



## Multitap

Für den Mehr-Spieler-Spaß sorgt das Multitap von Sony. Es gestattet den Anschluß von vier Joypads und ein Memory Card pro Playstation-Port. Bis heute gibt's vier Spiele (drei NBA-Versionen und Fifa Soccer), die das Tap unterstützen. Es sollte bei keiner Komplett-Ausstattung fehlen. js



### Testmuster:

**Action Replay Pro:**

Galaxy 129 Mark

**Ascii Joyboard:** Sony 120 Mark

Sony 70 Mark

**Ascii Joypad:** Fa. Jöllenbeck 40 Mark

Fa. Jöllenbeck 70 Mark

**PS Game Pad 8:** Sony 100 Mark



## BRANCHEN GEFLÜSTER

Als des 3DD vor zwei Jahren veröffentlicht wurde, wollte man damit eigentlich einen weltweit einheitlichen Videospiel-Standard schaffen, für den alle Softwarefirmen entwickeln sollten. Zwei Jahre später vegetiert das 3DD neben dem Jaguar immer noch als Außenseiter vor sich hin, während Sony und Sega in den letzten zwölf Monaten weltweit mehrere Millionen ihrer 32-Bit-Geräte verkauften. Matsushita, einer der größten Elektronikkonzerne der Welt, hat sich nun die Rechte für den 64-Bit-Nachfolger des glücklosen 3DDs gesichert, den sogenannten M2. 100 Millionen Dollar ließ sich der japanische Gigant den Einstieg ins Multimediasgeschäft kosten. Dafür erhielt man nicht nur die Rechte an der Hardware, Matsushita darf auch Lizenzen für Soft- und Hardwareentwicklungen an Dritthersteller verteilen. Was fängt Matsushita mit der neuen Hardware an, die übrigens noch von 3DD entwickelt wurde? Erst Ende dieses Jahres werden die ersten M2-Geräte in Japan und den USA veröffentlicht, also fast zeitgleich mit den ersten DVD-Spielern (DVD =Digital Video Disc). Von der Digitalen Videodisc erwartet man allgemein, daß sie VHS-Videorekorder in den nächsten Jahren ablöst, ähnlich wie es bei der digitalen CD und der analogen Schallplatte der Fall war. Die DVD bietet Bild- und Tonqualität einer Laserdisc auf CDs, die von der Größe herkömmlichen Musik-CDs entsprechen. Matsushita möchte nun DVD-Geräte anbieten, in die die M2-Technologie integriert wurde, und zwar zum gleichen Preis wie DVD-Player ohne M2. Wenn man Euch zum gleichen Preis einen CD-Player mit oder ohne eingebaute 64-Bit-Konsole anbietet, für welchen würdet Ihr Euch entscheiden? So kann es durchaus passieren, daß sich viele Kunden einen DVD-Player kaufen und sich quasi ungewollt auch gleich die neue Panasonic-Konsole zulegen. Wenn man das Teil dann schon mal daheim hat, kann man sich ja auch ab und zu mal ein Spiel dafür besorgen. DVD-Geräte sollen in den USA ab September erhältlich sein und nur rund 500 Dollar kosten. In Deutschland wird man wohl um die 1000 Mark dafür hinblättern müssen, ein HIFI-Videorekorder kostet auch nicht weniger. Auch Toshiba, Hitachi, Pioneer und Mitsubishi werden DVD-Geräte anbieten und wenn es Matsushita schafft, die M2-Technologie auch an diese Firmen zu lizenziieren, könnte aus M2 vielleicht tatsächlich der weltweit einheitliche Videospiel-Standard werden, von dem die 3DD-Bosse schon vor drei Jahren geträumt haben. Zwar will auch Sony eigene DVD-Spieler mit integrierter Playstation anbieten, aber man sollte nicht vergessen, daß Sony schon vor 15 Jahren beim Systemkrieg zwischen VHS, Video 2000 und Beta den Kürzeren zog und Matsushita das VHS-System durchsetzte. Es wird zwar noch einige Jahre dauern, aber am Ende könnte der Sieger doch noch 3DD heißen...

Sega Konverter	49
FIFA Soccer 96 d	19,-
Guardian Heros	99,-
Sega Rally	99,-
Streetfighter Zero j	119,-
Virtua Fighter 2 d	99,-
Cop d	139,-

### SATURN

Im Februar/März	
Darkstalkers 2 j	
Formula One	99,-
Mystaria d	99,-
Panzer Dragoon 2 j	129,-
Raiden Trilogy j	129,-
Virtua Hang On d	99,-

Battle Sport e	99
Deathkeep e	99
PGA Tour Golf e	99
Phoenix 3 e	99
Primal Rage e	99
Puzz' n' Trouble e	99
Fire 2 e	59,-

### 3DO

Shockwave 2 e	99
WingCommand.3 e	99
Im Februar/März	
BC Racers	99,-
Captain Kazare e	99,-
Credit... Shock e	99,-
Cyclone e	99,-

Shark e	89,-
NBA d.	99,-
Point d	99,-
Ring Comm.3 d	109,-

# GALAXY

PLEXUS GMBH

Plindanserstr. 26 81369 München

Action Replay	89,-
FIFA Soccer 96 d	89,-
Krazy Ivan d	99,-
Lone Soldier d	89,-
NHL Face Off e	99,-
PGA Tour Golf e	99,-
Ridge Racer e	139,-
Road Trip e	99,-
Star Wars: The Zero j	139,-
Derhawk 2 d	79,-
Shinden 2 j	139,-
Twisted Metal d	89,-

### SNK/ATARI

Atari Karts	119,-
Baldies CD	119,-
NBA Jam	109,-
Super Cross 3D	109,-

### SONY PSX

Im Februar/März ersch.	
Alien Trilogy d	99,-
Assault Rigs d	99,-
Descent d	99,-
JohnBazookatone d	99,-
Need for Speed e	109,-
Resident Evil d	149,-
Road Trip e	99,-
Shark e	89,-
NBA d.	99,-
Point d	99,-
Ring Comm.3 d	109,-

Versandkosten:  
Post: 10,- DM + 3,- DM NN  
UPS: 10,- DM + 7,- DM  
Ausland: 15,- DM  
Zustellung meist in 2-3 Tagen  
englisch/ital. / franz. / span. /  
japanisch / chinesisch / koreanisch  
U- & F- Pakete  
ARRAS  
089 7698024  
Handlernanfragen  
erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

# 2nd2none

Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäb. Gmünd

### Sony Import

NBA 96 us	115,-
World Cup Golf us	115,-
In the Hunt us	115,-
RnR Raching 2 us	115,-
Casper us	115,-
Sim City 2000 us	115,-
Alien Trilogy us	115,-
Darkstalker jp	129,-
Killeak the Bl. 2 jp	129,-
Horned Owl + Gun jp	159,-

Earthworm Jim 2 us	115,-
NFL Full Contact us	115,-
Creature Shock us	115,-
Revolution X us	115,-
Decent us	115,-
Cyberia us	115,-
Clockwork 2 us	115,-
Panzer Dragoon 2 jp	129,-
Darius Gaiden jp	119,-
X-Men jp	129,-

### ! TÄGLICH NEUE GAMES AUS USA & JAPAN !

Andere Systeme auf Anfrage !!!

Wir führen auch weiterhin unsere  
SPEZIALHARDWARE aus HK  
für SNES/SMD/GB.  
INFOS, PREISE, PROSPEKTE

07171 - 81515

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00-14.00

Dealers are welcome !!!!!

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10 DM + 3 DM NN Gebühr. Ab 300 DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.



**S**o, Ihr lieben Rollenspiele-Freunde! Zur Einstimmung auf die deutsche Version von *Breath of Fire 2* gibt's von Laguna ein extra-dickes Gewinnspiel. Dazu müßt Ihr lediglich die Abbildung von dem frechen Katzenmädchen Katt (siehe Abbildung oben) suchen, die irgendwo in dieser Ausgabe von Video Games versteckt ist. Also haltet Ausschau nach ihr, denn sie könnte überall und nirgends sein. Ein kleiner Tip: Blättert jede Seite dieses Heftes genauestens durch und sucht nach einem rothaarigen Mädchen mit einem Tigerschweif. Dann kann eigentlich nichts schleif laufen. Wenn Ihr sie gefunden habt, schreibt die Seitenzahl und die genaue Rubrikbezeichnung (z.B. Spiele-

test von *Worms*) auf eine Postkarte oder Faxmitteilung. Als Lohn winken Euch ultraheiße Preise.

#### 1. Preis:

Nintendos neue 64 Bit-Konsole *Ultra 64* (Deutsche PAL-Version; Auslieferung voraussichtlich Ende '96)

#### 2.-5. Preis:

Je eine PAL-Version von *Breath of Fire 2* mit deutscher Anleitung

**6.-15. Preis:** Je ein Laguna-Spiel Eurer Wahl fürs Super Nintendo:

- \*Lord of the Rings
- \*Flintstones

- \*Flintstones the Movie
- \*Hebereke's Popoito
- \*Hungry Dinosaurs

(Bitte Euer Wunschspiel zuschreiben)

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte oder faxt sie uns einfach an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Sitzwort: Laguna  
Postfach 1304  
85531 Haar  
Fax: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der 30. April 1996. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.



# Wenn du etwas

... frag Conny, hieß  
es immer in der Klasse.  
Aber dann stellte sich  
heraus, daß Connys  
blumige Beschreibun-  
gen aus ihrem neuesten  
Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine  
eigene Meinung über  
Liebe, Sexualität und  
Verhütung bilden  
willst, bestell' Dir  
unsere kostenlosen  
Info-Broschüren.

# über SEX wissen willst...

## Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir:

- »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«  
Broschüre
- »Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«  
Broschüre
- »Verhüten – null Problemo?«  
Kurzinfo im Comicstil

Absender: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Ausschneiden, anstreichen und ab an die  
**BZgA, 51101 Köln**

# SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Mit seinem neuen Leasing-Golf schafft er die Strecke München-Berlin in absoluter Rekordzeit



Hartmut

Verbrachte ganze drei Wochen Urlaub damit, seine Bestzeiten bei RidgeRacer zu steigern



Ralf

Wur im Januar eine Woche beim Skifahren und hat sich tatsächlich nichts gebrochen oder gezerrt

**System:** Game Boy  
**Spieldtyp:**  
**Action-Shoot'em-Up**  
**Hersteller:** Konami  
**Megabit:** 1  
**Testversion:** Konami  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue, Paßwörter  
**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 9  
**Preis:** ca. 70 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

<b>Musik:</b>	80%
<b>Soundeffekt:</b>	75%
<b>Grafik:</b>	81%

**Spielspaß 90%**

**VIDEO-GAMES CLASSIC**

**Super** **gut** **geht so** **na ja** **hilfe**

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

**Keine Spielspaß-Wertung** wegen übler Gewaltszenen

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieldtyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu stelgern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



Wolfgang

Mußte öfter mal auf U- und S-Bahn umsteigen, weil sein Cabriolet im Winter nicht an läuft



Tet

Sachdienliche Hinweise zum Fall „Tets Schwester“ nimmt jede Video-Games-Redaktion entgegen



Robert

Hat sein 12 Jahre altes Motorrad herrenlich lassen und freut sich deshalb schon auf den Frühling



Jan

Hat sich inzwischen sein viertes Bike gekauft, einen Roller, nur fürs Auto langt das Geld nicht

## Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik“, „Musik“, „Soundeffekte“ und „Spielspaß“ gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Dauertätigkeit, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht beeinflußt, wie schwer ein Spiel zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(1) Super Mario World 2
2	(neu) Donkey Kong Country 2
3	(3) Donkey Kong Land
4	(6) Asterix & Obelix
5	(2) Asterix & Obelix
6	(5) Int. Superstar Soc. De L.
7	(4) Die Schlümpfe
8	(7) Super Mario Land
9	(2) Super Mario Land III
10	(-) Kirby's Dreamland 2

SNES
SNES
Game Boy
SNES
Game Boy
SNES
Game Boy
Game Boy
Game Boy
Game Boy

Nintendo

1	(7) FIFA Soccer '96
2	(1) NHL Hockey '98
3	(-) König der Löwen
4	(4) Die Schlümpfe
5	(6) WWF Raw
6	(neu) Vector Man
7	(neu) Stargate
8	(5) Light Crusader
9	(-) Batman Forever
10	(-) Sonic III

Sega

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaulshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

## VG-Leser-Top 10

1	Donkey Kong Country 2
2	Tekken
3	Ridge Racer
4	Super Mario World 2
5	Sega Rally
6	Virtua Fighter 2
7	Int. Superstar Soccer Deluxe
8	Secret Of Mana
9	FIFA Soccer 96
10	Thunderhawk 2

SNES
PSX
PSX
SNES
Saturn
Saturn
SNES
SNES
PSX/SAT/SNES
PSX/SAT

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Nürnberg, Fax: 089/4613 5046

## Die zehn besten Tests

1	Discworld
2	Alien Trilogy
3	FIFA Soccer '96
4	Descent
5	Civilization
6	Samurai Shodown 3
7	Mystaria
8	NFL Quarterback Club '96
9	NBA in the Zone
10	Kabuki Clash

Playstation	88%
Playstation	87%
Saturn	86%
Playstation	84%
SNES	84%
Neo Geo	83%
Saturn	82%
Saturn	81%
Playstation	80%
Neo Geo	78%

Die Redaktions-Top-10 ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Sega Rally, Saturn Whale, We care Dangerous Minds
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Alien Trilogy, PSX Money Train, Soundtrack Copycat
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer Revolution, PSX Scooter, Back in the UK Showgirls
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Civilization, SNES Hands on Yello, Diverse Toy Story
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Total NBA '96, PSX ABBA, Gold Waiting to Exhale
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Descent, Playstation Toten Hosen, Opium fürs Volk Die Hard 3 (NTSC-Laserdisc!)
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Breath of Fire 2, SNES Money Train, Soundtrack You're under Arrest

## Kinohits des Monats

1	Dangerous Minds mit Michelle Pfeiffer
2	Golden Eye mit Pierce Brosnan
3	Ein Schweinchen namens Babe
4	Abzusse! Der Badesalz-Film
5	Copykitt mit Sigourney Weaver und Holly Hunter
6	Mortal Kombat mit Christopher Lambert
7	Money Train mit Wesley Snipes und Woody Harrelson
8	Pocahontas Disney-Zeichentrickfilm
9	Sieben mit Brad Pitt und Morgan Freeman
10	Showgirls mit Elizabeth Berkley und Kyle MacLachlan

Quelle: VQ

## Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen. Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Die schlagartigen Neuen unter sich: Basara vs. Gaira



Bei Nakoruru wippt die Oberweite mehr als zuvor

**D**a sind sie wieder, die unerschrocken Samurai-Recken aus dem königlichen SNK-Lager. In bewährter Beat'em-'Up-date'-Manier werden Euch fünf brandneue Kämpfernaturen und frisch arrangierte Hintergründe präsentiert. Unter den Greenhorns befinden sich Martial Arts-Spezialisten verschiedener Herkunftsänder: Aus China angereist ist "Shizumaru", die sich mit Sonnenschirm und Katana-Schwert bewaffnet als neue Powerfrau aufspielt. Als weitere Newcomerin stellt sich "Rimnerel" vor, sie stammt aus dem hohen Norden, was an ihren Schockgefrierkünsten unschwer zu erkennen ist. Schwerkraftfliegender "Gaira" hingegen trägt eine tonnenschwere Stahlkette um seinen Büffel-

## The Last Battle? Samurai Shodown 3



hals, die als unbarmherzige Schlagwaffe dient. Jüngling "Basara" bearbeitet seine Kontrahenten mit einem messerscharfen Sichelwurfstern. Als letzter Fighter meldet sich "Amakusa" – der Endgegner vom ersten Teil – wieder an die Prügelfront zurück. Auch sieben alte Haudegen schafften den Sprung in die dritte Prügelsaga. Für jeden Kämpfer gibt es nun eine zweite Persönlichkeit (gut oder böse) im Player-Select-Screen anzuwählen. An eine dreistufige Auto-Block-Funktion wurde ebenfalls gedacht. Äußerlich unterscheiden sich die Twins lediglich

durch ein anderes Klamotten-Outfit. Dafür hat das Spiegelbild ein leicht abgeändertes Schlagrepertoire. ws

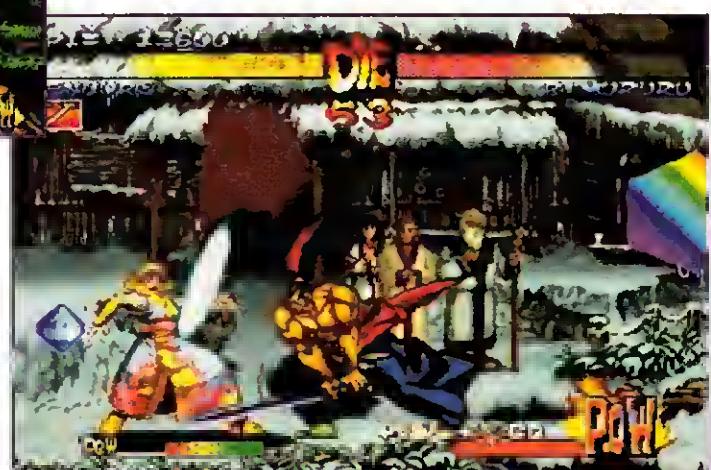


**„Was besagt ein altes Sprichwort doch so schön: Aller guten Dinge sind drei. Leider trifft das auf Samurai Shodown 3 nicht ganz zu. Die Entwickler gaben sich zwar mächtig Mühe, die ver-**

**schiedenen Kämpfernaturen grafisch und spielerisch besser in Szene zu setzen, aber dennoch wollte sich der gewisse Suchtfaktor der beiden Vorgänger nicht bei mir einstellen. Ob es an den spärlichen Hintergrundszenerien oder fehlenden Innovationen liegt, kann ich nicht ohne weiteres beantworten. Die Idee mit der zweiten Identität eines Charakters ist zwar ein lobenswerter Einfall, trägt aber wenig zum alles entscheidenden Spielspaßfaktor bei. Und trotzdem überrascht die Fortsetzung mit einem anderen (etwas besseren) Spielgefühl: Gegen die schön gezeichneten Hintergründe von Samurai Shodown 2 kommt die Fortsetzung zwar bei weitem nicht an, dafür steckt der hervorragend gelungene Soundtrack die Vorgänger alleamt in die Tasche.“**



Die Sprite-Animationen wurden nochmals überarbeitet und grafisch verschönert



Nur selten gibt es solche schönen Hintergründe zu bewundern

System: Neo Geo CD  
Spielertyp: Beat'em Up

Megabit: CD  
Hersteller: SNK  
Testversion: Maro  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Save, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 70%  
Musik: 79%  
Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß **83%**

Im Jahre 1999 gibt es in Japan ein fürchterliches Erdbeben, das die gesamte Region um Tokio verwüstet. Die Mächte des Bösen nutzen die Situation aus und versuchen alles unter ihre Herrschaft zu bringen. Ein Elite-Team wird auf die Reise geschickt, um den Schurken das Handwerk zu legen. Zehn Kämpfer aus der Anime-Rubrik stellen sich im Auswahlmenü zum ultimativen Fight. Einige der



Zwei niedliche Anime-Mädchen zeigen sich gerne von ihrer besten Seite

Alle Moves sind effektvoll in Szene gesetzt



Figuren tragen Schlagstöcke, andere Kleinwaffen mit sich herum, währenddessen der Rest sich voll und ganz auf seine Zauberkünste verläßt. Habt Ihr einen Gegner besiegt, kann Euer Charakter die Special-Move-Technik in sein Schlag-Repertoire aufnehmen. Allerdings merkt sich Euer Recke nur einen Move, der bei der nächsten Übernahme wieder aus seinem Gedächtnis gestrichen wird. ws

## Fantasy-Keilerei Gowcaiser



Übertrieben viel ist den Machern dieses NG-Beat'em-Up's nicht gerade eingefallen. Wenigstens die Idee mit dem „Move-Klau“ zeigt etwas Kreativität auf. Bei der technischen Ausführung fängt es dann schon an zu hängen: Die Figuren sind zwar fast bildschirmgroß, dafür läßt die Animation stark zu wünschen übrig und der 30-Zoom erweist sich als wahrer Rukkelabtraum. Ein Lob gebührt den Grafikkönnstlern, die sich mit abwechslungsreichen Backgrounds und schöner

Charaktergestaltung schon etwas mehr Mühe gegeben haben. Die recht japanische Dodelmusik konnte mich ebenfalls nicht begeistern. Unterm Strich bleibt ein durchschnittliches Prügelwerk übrig, an dem hauptsächlich begeisterte Anime-Freaks ihren Spaß haben werden. ;)

System: Neo Geo CD

Spieldtyp: Beat'em-Up

Megabit: CD

Hersteller: Technos

Testversion: MARO

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue, Spielstandspeicherung

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 66%

Musik: 54%

Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß **58%**

partnervermittlung: birgit von acclaim (25J, 172 groß) sucht immer noch den man fürs leben

Nicht mehr ganz brandneu, aber immerhin noch einen Test wert, ist das erste NG-Beat'em-Up aus dem renommierten Hause Hudson Soft. Wieder stehen Euch acht witzige Anime-Fighter zur Auswahl, die Teils mit verschiedenen Waffen ausgestattet sind: Vom Katana-Schwert über Doppeldegen bis zur überdimensionalen Streitaxt ist alles dabei, was das Kriegerherz begehrte. Einige Recken, die keine schneidige Klinge abbekommen haben, hetzen dafür Ihre angriffslustigen Haustiere auf die Gegnerschaft. Mit gewohnten Joystick-Kombinationen vollführt Ihr imposante Special/Defense- und Attack-Moves,



Fetige Special-Moves beherrscht jeder Kämpfer

## Anime-Spaß Teil: 2 Kabuki Klash

die durch eine zusätzliche Magic-Leiste erst ihre volle Wirkung offenbaren. Während der Kämpfe helfen zufällig eingeschossene Power-Up's in Form von Mahlzeiten den Energiebalken aufzufrischen. Aber auch Anti-Extras wie Giftflaschen oder Bananenschalen, bedrohen die Gesundheit Eurer Helden. Habt Ihr trotz aller Gemehnenheiten alle Mitbewerber erledigt, warten ganze vier Endbosse darauf, eine ordentliche Tracht Prügel einzustecken. ws



Bei Kabuki Klash sprechen überwiegend die Waffen



Respekt, meine Hudson Soft-Herren. Daß gleich das Debütspiel so gut gelingen würde, hätte ich nicht gedacht. Obwohl eine große spielerische Verwandtheit mit Samurai Shodown erkennbar ist, hinterläßt Kabuki Klash einen erfrischenden Eindruck und kann ohne Probleme mit der restlichen Prügelkonkurrenz aus der SNK/Capcom-Ecke an einem Strang ziehen. Als zweites gefiel mir das ausgewogene Charakterdesign und die sehr flüssige Animation der Spielfiguren. Auch die Hin-

tergrundgestaltung ist künstlerisch sehr gut gelungen und wartet mit vielen bewegten Details auf. Wer Beat'em-Up's im kunterbunten Anime-Stil mag und auch vor schweren Gegnern nicht zurückschreckt, kann Kabuki Klash beruhigt in seine Sammlung aufnehmen. ;)

System: Neo Geo CD

Spieldtyp: Beat'em-Up

Megabit: CD

Hersteller: Hudson Soft

Testversion: MARO

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue, Save-Option

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 81%

Musik: 69%

Soundeffekte: 74%



Spiel-spaß **78%**



Mit Hoverpower schwebt Ihr über diverse Planetenoberflächen



Hier ein Angriff auf einen Fabrikkomplex des Alien-Gegners

Seit dem letzten Versuch das Jumpgate zu zerstören, hat sich in den darauf folgenden zwanzig Jahren viel geändert. Die Kämpfe mit den Aliens sind bereits lange beendet, doch die Vereinten Nationen haben sich im Laufe der Zeit politisch und in sozialen Aspekten stark zerrüttet. Neue Planetensiedlungen und verlassene Heimatstätten der Aliens werden wegen ihrer Schätze und Technologien rücksichtslos geplündert. Unsere Geschichte beginnt auf dem Jumpgate-Planeten, auf dem ein geheimnisvolles Artefakt gefunden wird. Ohne Auftrag und im All treibend, empfängt Söldner-Captain Avery Flynn einen schwachen Notruf von der Finder-Basis. Doch als die Crew eintrifft, gibt es keinerlei

## Beyond the Gate Shockwave 2

Anzeichen von Leben, und das Artefakt ist verschwunden. In der Rolle von Flynn geht Ihr auf die Suche nach dem mysteriösen Apparat. Mit drei Gefährten an Bord (Hovercraft, Kampfjet oder stationärem Geschützturm) erkundet Ihr zahlreiche Planeten und hilft Euren Space-Kollegen aus der Patsche. Insgesamt sechs Großkampagnen, die in mehrere Einzelmissionen aufgeteilt sind, gilt es zu meistern. Wer dem automatischen Waffenknecht nicht traut, darf sein Angriffsfahrzeug selbst bestücken. Zur Auswahl stehen Laserkanone, Plasmastrahler, Lenkraketen sowie diverse Zusatz-Optionen.

ws

„Oa freut sich der 3DO-Besitzer: Nach langer Action-Ödnie ist mit Shockwave 2: Beyond the Gate endlich wieder mal ein grundsolides Weltraum-Ballerspiel erschienen. Das SF-Szenario ist prächtig und das Geheimnis um das zu erreichende Ziel des Spiels fesselt für Wochen an den Bildschirm. Neben den fetzigen Planetenschlachten, kniffligen Missionen (auf 2

CO's verteilt) gefielen mir auch die hochwertigen Videosequenzen sehr gut. Zwar sieht die Grafik um einiges besser aus als beim Vorgänger (mehr Polygon-Objekte, schönere Texturen), aber die begehrte "Classic"-Auszeichnung bleibt weiterhin verwehrt. Die Idee, mit drei unterschiedlichen Kampfgeräten in den Alien-Krieg zu ziehen, mag anfangs ja ganz reizvoll sein, doch im Endeffekt hätten etwas ausgefeilte Raumfighter-Missionen ein besseres Gesamtbild abgegeben. Von diesem Manövko abgesehen, ist Shockwave 2 ein würdiger Nachfolger und spricht (wegen des recht hohen Schwierigkeitsgrades) vor allem langzeiterprobte Ballerspiel-Hasen an. Alle Neueinsteiger haben's etwas schwerer.“



Der Mix aus Film- und Computer-Sequenzen ist wieder hervorragend gelungen



Pfeilschnelle Raumer fliegen unentwegt neue Angriffe

System: 3 DO  
Spieldaten: Action-Shooter

Megabit: 2 CD's

Hersteller: EA

Testversion: EA

Spieler: 1

Features:

Passwort, Save-Funktion

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

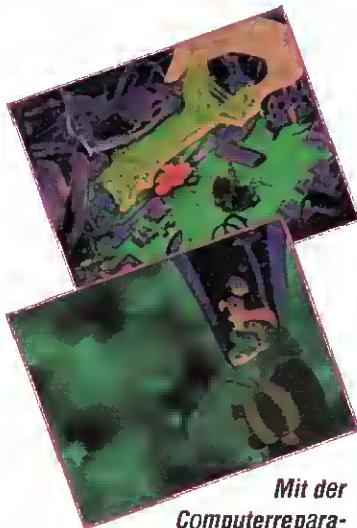
Grafik: 70%

Musik: 67%

Soundeffekte: 68%

Spiel-  
spaß

76%



Mit der Computerreparatur geht's los. Moose macht Euch das Leben schwer.



Von den Hexen müßt Ihr zwei Augen mopsen, um weiterzukommen

**R**eadysofts interaktive Filme haben es ja schon zu einem gewissen Kultstatus gebracht. Nach den Abenteuern von Ritter Dirk und *Space Ace* reiht sich *Braindead 13* nahtlos in die Serie der tausend Tode ein. Ihr seid diesmal ein Computertechniker, der zwecks Rechner-Reparatur auf die Burg des unheimlichen Dr. Neurosis gerufen wird. Der lebt als isoliertes Gehirn in einem Mega-Computer und plant, die weltweiten Netze und damit die Macht zu übernehmen. Mitwissere sind unerwünscht und da der Doc etwas gehandicapped ist, jagt er seinen durchgeknallten Assistenten Fritz hinter Euch her. Nebenbei ist das Schloß noch von dem Vamp Vivi, dem muskulösen Idioten Moose, zwei hungrigen Hexen und allerlei Viehzeug und Geisterkram bewohnt. Wie üblich haltet Ihr den abgedrehten Zeichentrickfilm am Laufen (und Euch am Leben), indem Ihr an der richtigen Stelle das richtige Joypad-Kommando gebt. Vier Richtungen und ein Knopfdruck machen summasum-

Dies sind nur ein paar von den Gemeinden, die Euch widerfahren, wenn Ihr falsch oder zu spät reagiert

marum fünf Möglichkeiten für jede Aktion. Meist werden Sequenzen von drei oder mehr Kommandos gefordert, was die Anzahl der Versuche steigert. Tips wie in *Dragon's Lair 2* (aufleuchtende Gegenstände) gibt's in *Braindead 13* nicht. Dafür sind Rücksetzpunkte, an denen Ihr nach einem verlorenen Leben weitermacht, zahlreich und können

jederzeit abgespeichert werden. Die längste Kombination ist der Endkampf, der 14 Kommandos umfaßt. Der komplette Film wird nach dem Durchspielen nicht gezeigt. js



geht so



Vivi und Fritz gehören zu den Hauptpersonen des bösen Spiels



„ Den Witz von *Braindead 13* machen zweifels- ohne die Todesarten aus, mit denen Ihr nach einem falschen oder späten Kommando abtre- tet. Hier haben sich die Ent-wickler eine Menge einfallen lassen. Allerdings ist das mit

den "tausend Toden" keines- wegs übertrieben, und deshalb werdet Ihr auch die zahlreichen "Behandlungsmetho- den" vom fiesen Fritz bald aus- wendig kennen. Dazu kommt, daß das Schloß stellenweise zweigeteilt ist und Ihr durch identische, jedoch spiegelver- kehrte Szenarien hetzt. Dadurch wird der Ablauf öfter un- logisch und Ihr verliert die Orientierung. Bei mir hinter- läßt das Spiel durch die recy- cleten Scenen einen recht sparsamen Eindruck. Dazu kommt die magere Story. Ich hatte schon immer Schwierig- keiten, interaktive Filme als Vi- deospiele anzusehen, aber *Brain- dead 13* ist keineswegs besser als seine Vorgänger, im Gegenteil. Laut Anleitung ist *Braindead 13* ab sechs Jahren empfohlen. Das halte ich für etwas heftig. Sicher, Sechs- jährige sind heute schon an- ders drauf, als wir damals, da sich die Animationen aber häufig hart an der Grenze zum Geschmacklosen bewegen, möchte ich *Braindead 13* niemandem unter 12 empfehlen. Mit den oft unlogischen Kom- mandos und dem, durch das dünne Ende fehlenden Motiva- tionskick lautet meine Empfehlung: Für Fans.“

System: 3 DD

Spieldtyp: Interaktiver Film

Megabit: 2 CDs

Hersteller: Readysoft

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 73%

Musik: 72%

Soundeffekte: 70%



Spiel- spaß 62%



## Des Rätsels Lösung

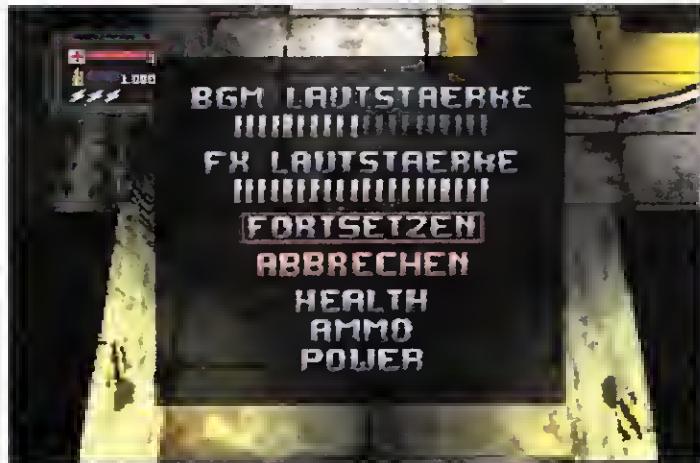
Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

### Sony Playstation

#### Loaded

Sandro Lambeck aus Berlin wollte auch mal seinen Teil zu den Tips-und-Tricks-Seiten der VG beitragen und so geschah es denn eines schönen Winterabends, daß er sich aufschwang, Gremlins neues Browserspektakel nach und nach zu lösen.

Ein zusätzlicher hilfreicher Tip gelangte außerdem durch Ioannis Petroglous Zutun in meine Hände. Per Tastenkom-



Per Tastendruck könnt Ihr im Pausenmenü Energie oder Munition jederzeit bequem wieder erhöhen

bination könnt Ihr im Pausenmenü drei praktische Cheat-Optionen aktivieren. Haltet dazu erst einmal L1 und L2 mindestens zehn Sekunden lang alleine gedrückt und gebt dann (bei weiterhin gedrückten L-Tasten) die folgenden Befehle ein:

Startpunkt angibt und "E" den Ausgang bezeichnet. Die sehr kleinen, schwarzen Zahlen in den Labyrinthen bedeuten folgendes: 1=gelbe Karte, 2=rote Karte, 3=grüne Karte, 4=blaue Karte, 5=Energie, 6=Munition, 7=Spezialwaffe, 8=Upgrade, 9=Special.



**Unsere einsendefreudigste Leserschaft ist im Augenblick eindeutig die (finanziell besser ausgestattete) Avantgarde der 32-Bit-Konsolenbesitzer. SNES- und MD-Tips stehen bei der Mehrheit aber immer noch hoch im Kurs, sie mögen deshalb wieder mehr Stoff rüberwachsen lassen, gerade in der närrischen Zeit, ey!**

## WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können auch farbig auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausge-

druckt und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

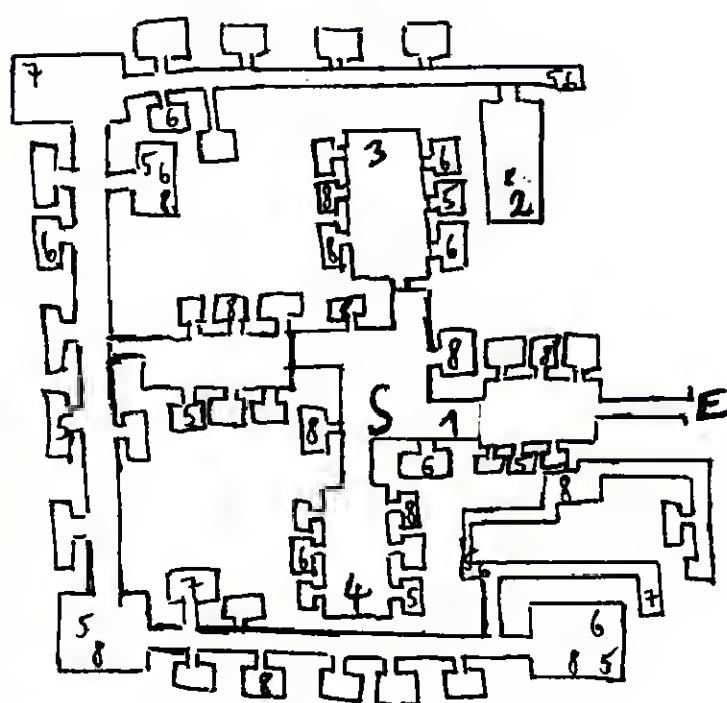
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.

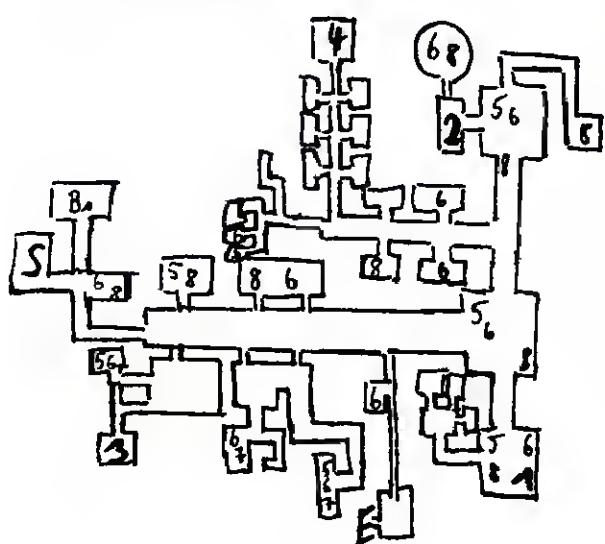
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:  
Magna Media Verlag AG  
Redaktion *VIDEO GAMES*  
Rubrik: Tips & Tricks  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München

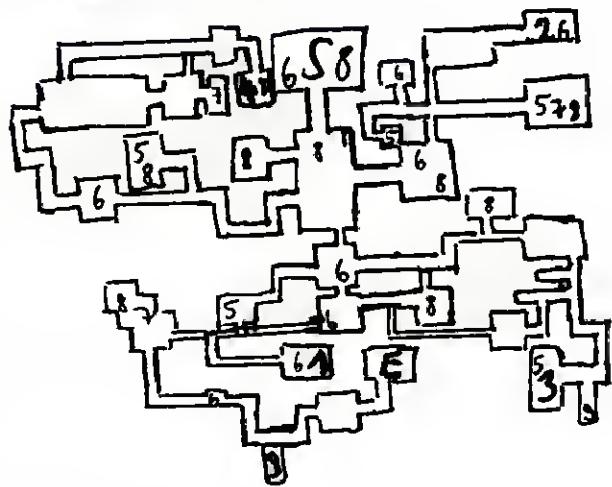
Level 1: S - 1 - 3 - 4 - 2 - E  
(Reihenfolge der Schlüssel)



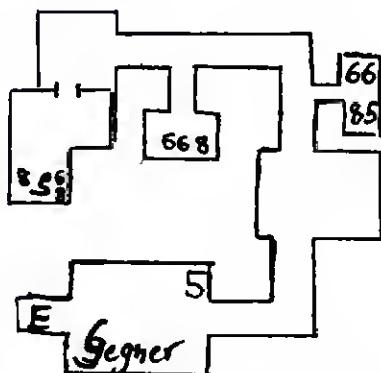
Level 2: S - 1 - 2 - 3 - 4 - E



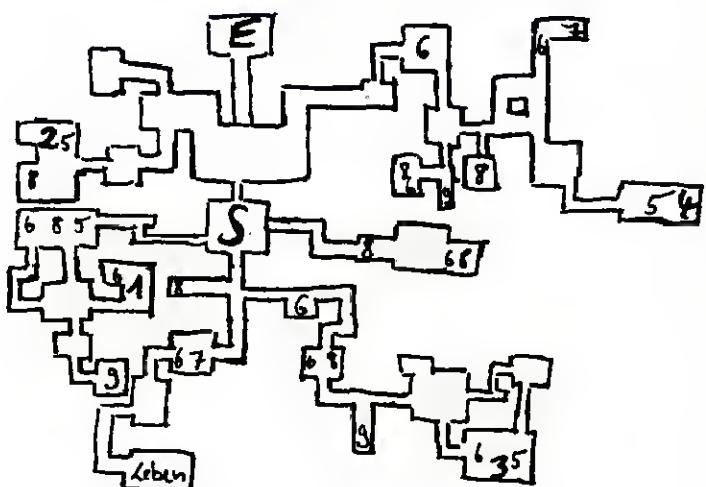
Level 3: S - 2 - 4 - 3 - 1 - E



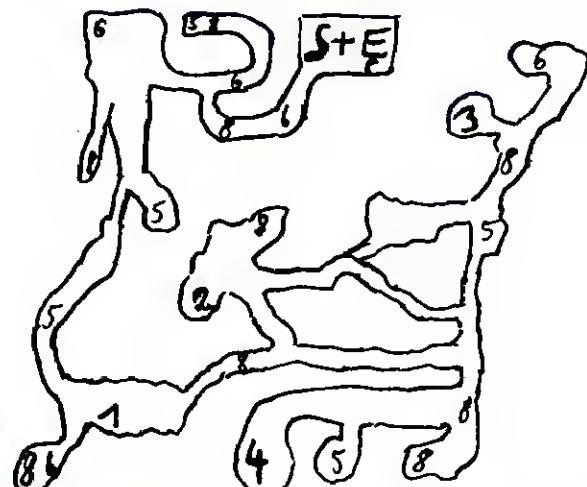
Level 5: S - E



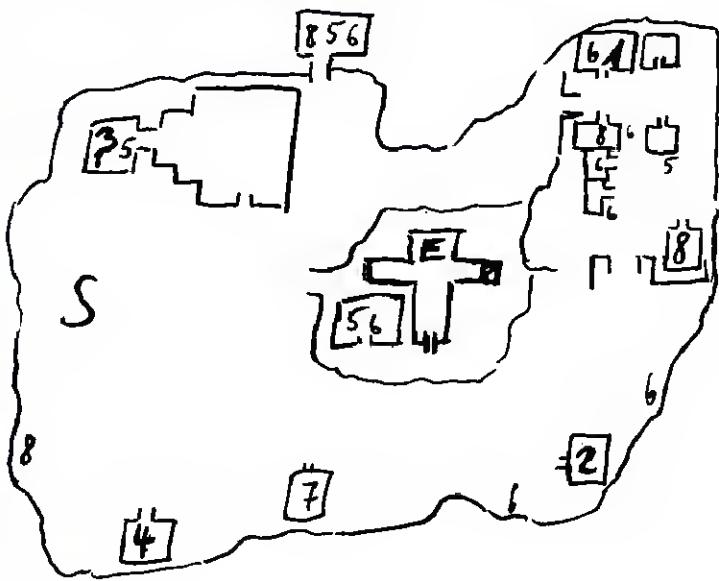
Level 4: S - 2 - 3 - 1 - 4 - E



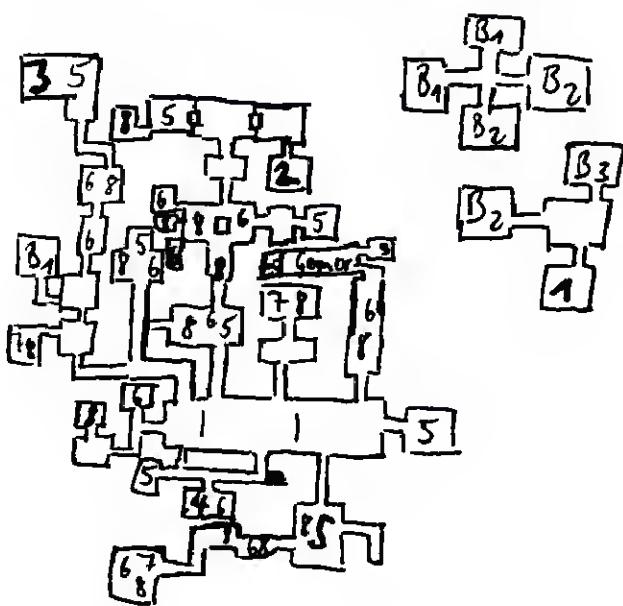
Level 6: S - 1 - 2 - 3 - 4 - E



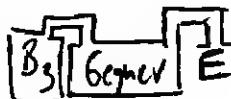
**Level 7: S – 2 – 3 – 4 – 1 – E**



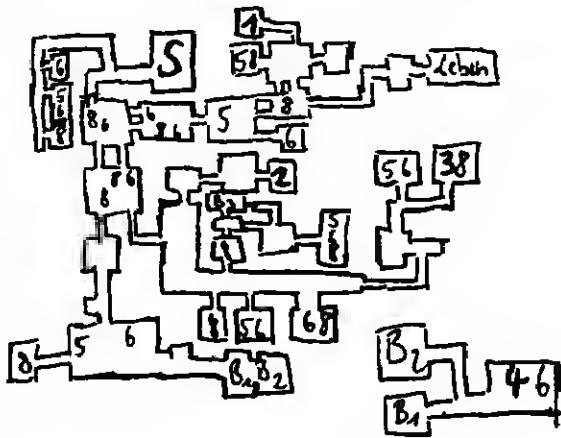
Level 8: S – 1 – 3 – 2 – 4 – E



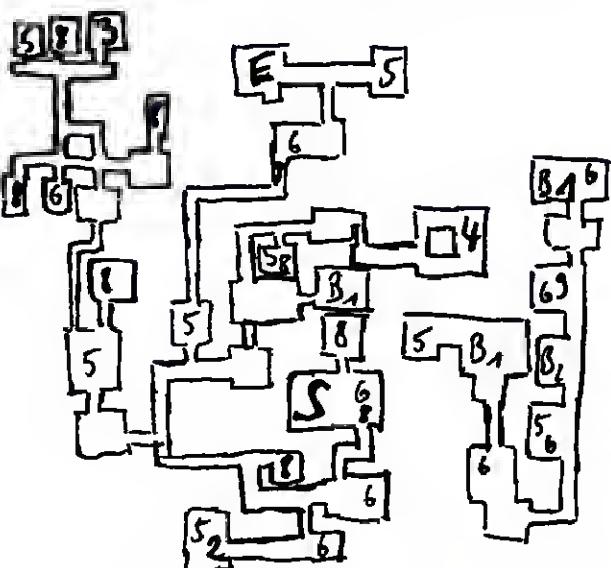
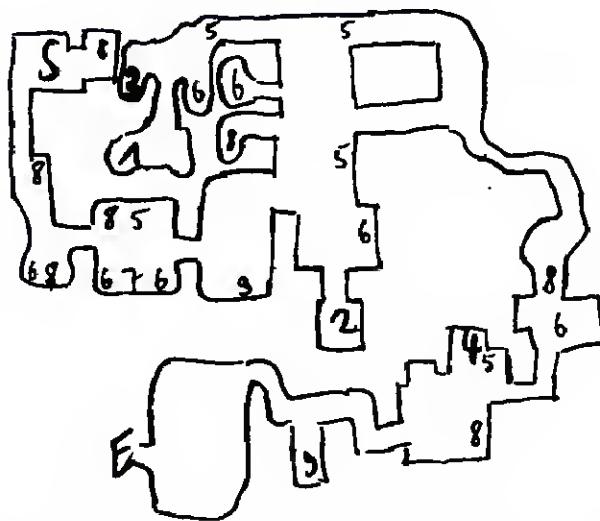
**Level 9:**  
**S – 1 – 2 – 3 – 4 – E**



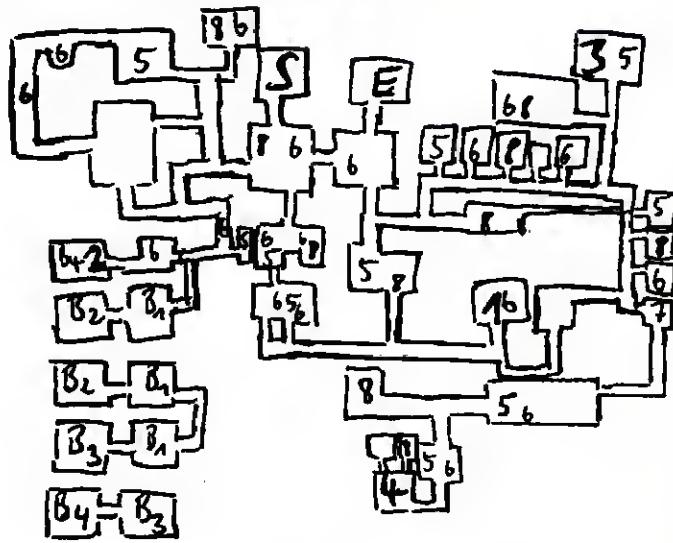
**Level 10: S – E**



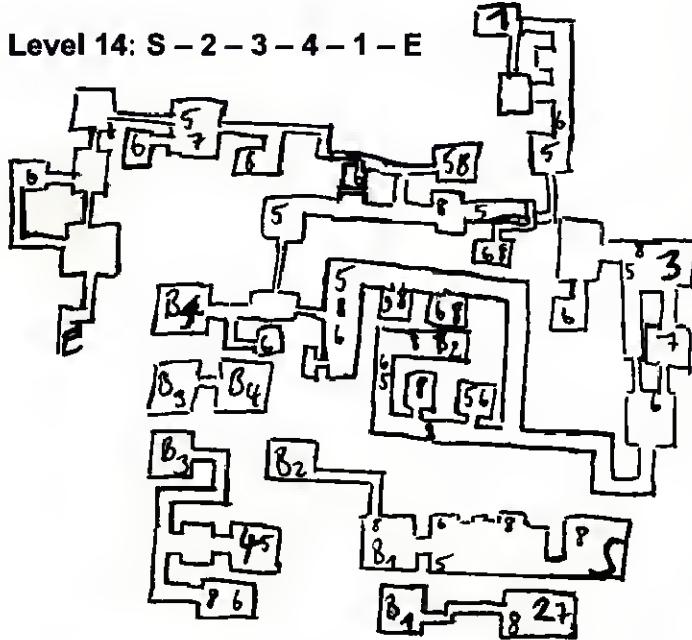
Level 11: S – 2 – 3 – 1 – 4 – E



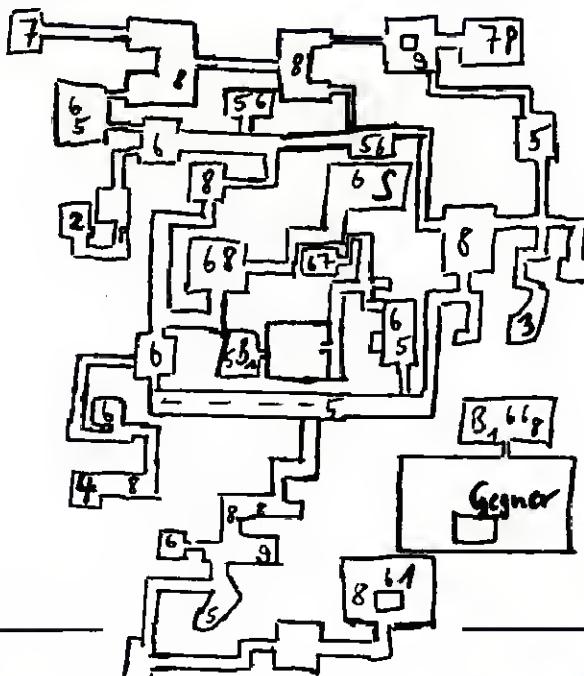
**Level 13: S – 2 – 3 – 1 – 4 – E**



**Level 14: S – 2 – 3 – 4 – 1 – E**



**Level 15: S – 2 – 3 – 4 – 1 – Gegner**



**Funtronixx**  
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

<b>PSX</b>	<b>SUPER NINTENDO</b>
Playstation 579,-	Diddy Kong's Quest 129,90
3D Lemmings 69,90	Secret of Evermore 119,90
Warhawk 89,90	Earth Worm Jim 2 119,90
Phigrosma 89,90	Miss Mallard 119,90
Loaded 89,90	
Krazy Ivan 94,90	50 / 60 Hz Umbau 89,90
<b>SATURN</b>	
Sega Rally 129,90	
Thunderhawk 2 99,90	
Fifa Soccer 96 89,90	
Wing Arms 94,90	
	<b>AN- UND VERKAUF</b>
	von gebrauchten
	Spielen und Konsolen.
	Weitere Angebote und Preise auf
	Anfrage!

**Versand & Laden**

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str. 101

**Tel. & Fax 0561/12477**

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa. 10.00 - 13.30

An advertisement for Game Nation. At the top, the text 'ACHTUNG: Neu in der SCHWEIZ' is written in a stylized font. Below it, 'Game Nation' is prominently displayed with a large 'G' and 'N'. To the right of the text is a cartoon illustration of a character with spiky hair and a determined expression. Below the main title, the address 'im Bösch 63 6331 Hünenberg' is given. A sub-headline reads 'Der Game-Shop mit Versand für die Systeme:'. A list of game consoles follows: Sega Saturn, Sony PlayStation, Panasonic 3DO, Atari, Ultra 64, Virtual Boy, NEO-GEO und CD, PC-FX, Sega CD, MegaDrive, Game Gear, and Game Boy. At the bottom, the phone number 'Phone: 042 38 16 56 / 57' and fax number 'Fax: 042 38 16 58' are provided, along with the note 'and-Telefon: 0041 42 38 16 56' and 'Fax: 0041 42 38 16 58'. The days and times of operation are listed as 'Mo 14:00-20:00', 'Di-Fr 11:00-20:00', and 'Sa 11:00-16:00'.

## Sony Playstation

### wipEout

Bernhard Babel aus Hürtgenwald hat die eigentliche Motivation dieses Spiels nach zwei durchgespielten Wochen bei den Time Trials entdeckt. Die Taktiken, mit denen Berni seine Wahnsinns-Bestzeiten erfahren hat, finden sich im Anschluß.

Wie üblich stellte der Einsender seinen Werken noch ein paar allgemeine Tips voran – wir lassen ihn gewähren:

#### 1. Allgemeine Tips

Zuerst sollte man einen Feisar-Gleiter nehmen und mit diesem drei bis fünf Single-Rennen fliegen. Wenn Ihr Euch unter den ersten fünf plazieren könnt, beginnt das eigentliche Spiel. Jetzt sollte ein AG-Systems-Gleiter genommen und damit so lange auf der ersten Strecke im Time-Trial-Mode geflogen werden, bis man sich unter den ersten Dreien plaziert.

Jetzt könnt Ihr eigentlich mit allen Gleitern nach kurzer Ein gewöhnungsphase fliegen:

**AG-Systems:** Schnell, gefühlvoll zu lenken – der beste Gleiter.

**Auricom:** Durch die schlechte Beschleunigung langsamer und träger als AG.

**Quirex:** Sehr schlechte Beschleunigung, nicht lenkbar.

**Felsar:** Zu gute Lenkung – übersteuert oft, für vordere Plazierungen zu langsam.

Die Kurven lassen sich nicht mit einer einzigen Lenkbewegung meistern, ständige leichte Korrekturen ohne ruckartige Lenkbewegungen führen zu guten Zeiten.

Die folgenden Strecken-Tips gelten grundsätzlich nur für AG-Systems.

Mit Feisar braucht man die Kurven nicht so extrem zu nehmen, bzw. teilweise keine Luftbremsen zu benutzen.

Mit Auricom und Quirex muß stärker vorgesteuert werden, die Kurven sollten extremer genommen und der Luftbremseneinsatz verstärkt werden.

#### 1. Altima

1) Haltet Euch in der ersten Kurve am rechten Rand, so daß Ihr in der R-Kurve rechts an dem doppelten Turbo-Pfeil vorbeifliegen könnt. Haltet Euch dann links, damit Ihr nach der Steigung den T-Pfeil am linken Rand erwischt.

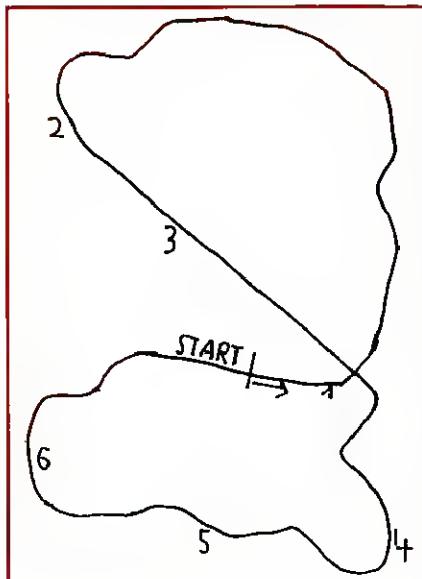
2) Kurz vor dem Sprung die Gleiternase runtersenken (Steuerkreuz nach vorne), kurz vor Ende des Gefälles die Gleiternase wieder in normale Position bringen.

3) Turbo in der Steigung nach dem Tunnel einsetzen.

4) In der Mitte der Steilkurve bleiben und leicht nach außen treiben lassen (nur kleine Korrekturen vornehmen, keine starken Lenkbewegungen machen), damit Ihr am Ende ohne große Lenkbewegungen in die Gerade einfahren könnt.

5) Orientierungshilfe: Beobachtet nur den inneren rechten Kurvenrand.

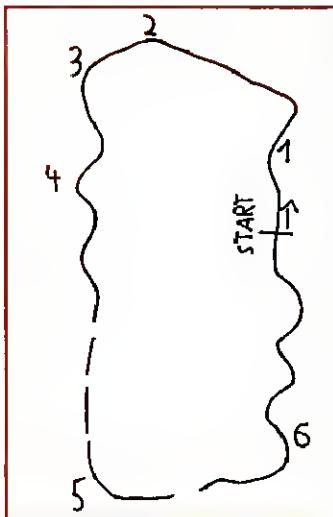
6) Nehmt den Tunneleinfug außen, dann die L-Kurve am inneren linken Rand.



#### 2. Karbonis

1) Nehmt die ersten Kurven so, daß Ihr vom Ende der einen in die Innenseite der anderen hineingetrieben werdet (Diagonale von der Innenseite der einen zur Innenseite der anderen Kurve).

2) Nehmt die Kurve aus dem Tunnel heraus ganz innen, steuert vor, um den Turbo links dahinter zu bekommen.



3) Lenkt dann direkt nach rechts, nehmt die erste R-Kurve ganz innen, damit Ihr die doppelten T-Pfeile am äußeren rechten Rand der anschließenden L-Kurve erwischst (sieht äußerst wackelig und unbeabsichtigt aus, bringt aber bis zu 0,5 Sekunden).

4) Nehmt die scharfe L-Kurve von der Mitte aus, lenkt dann nach rechts gegen.

5) Fliegt die L-Kurve von der Mitte aus an und zieht den Gleiter danach scharf nach innen (Timing-Übung!).

6) Nehmt die letzten sich abwechselnden Steilkurven wie bei Punkt 1 beschrieben. Dabei kommt es darauf an, daß Ihr möglichst weit nach innen in die nächste Kurve hineingetrieben werdet (Zeitersparnis von bis zu 1 Sekunde). Die letzte Kurve vor der Zielgeraden so weit innen wie möglich nehmen, bereits kurz vor dem Kurvenende einen Turbo zünden.

#### 3. Terramax

1) Am Ende des Anstiegs links halten, um den doppelten T-Pfeil mitzunehmen.

2) Erstes leichtes L-Bremsen

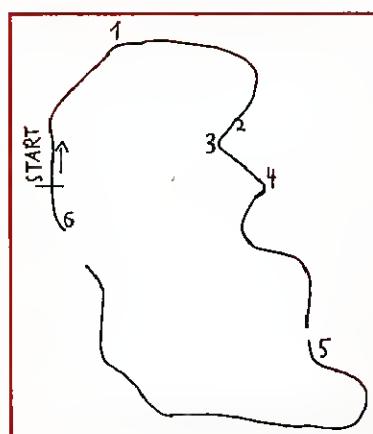
3) Auf den rechten Rand der L-Kurve zufliegen, vor dem Anecken L-Bremse und scharf nach links lenken.

4) Innen halten, damit Ihr auf keinen Fall den doppelten T-Pfeil erwischst. Auf Höhe des

ersten Pfeils R-Bremse und nach rechts lenken. Die folgende L-Kurve von außen anfliegen, vor der Kurve schon L-Bremse drücken und lenken.

5) Nach dem Sprung in die Bahnmitte steuern, um dann in der Kurve scharf nach innen ziehen zu können. An den linken Rand der Strecke lenken, um den dreifachen T-Pfeil richtig anfliegen zu können. Nach dem Pfeil versuchen, den Gleiter in der Mitte der langgezogenen R-Kurve zu halten.

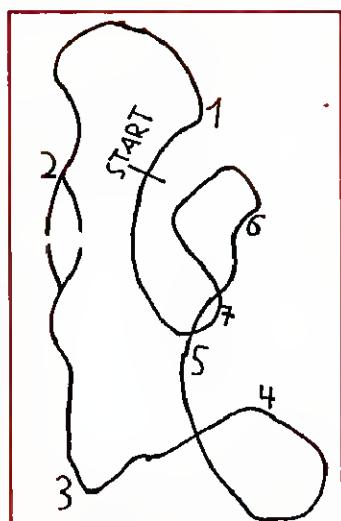
6) Den Turbo nach dem Sprung auf der Zielgerade benutzen.



#### 4. Korodera

1) Die erste scharfe L-Kurve von außen anfliegen, dann scharf nach links lenken, so daß Euer Gleiter am linken Fahrbahnrand aus der Kurve rauskommt, die zweite darf kein Problem darstellen.

2) Fliegt auf die Mitte der Abzweigung (Mauer) zu und lenkt erst im letzten Moment nach rechts.



3) Fliegt die L-Kurve von der Mitte her an, lenkt scharf nach links, so daß Ihr nach rechts auf die zweifachen T-Pfeile getrieben werdet.

4) Die erste Steilkurve von der Mitte her nehmen, die zwei folgenden von ganz innen.

5) Achtet beim Sprung darauf, daß Ihr nicht in die Nähe der beiden Kamine kommt, auf keinen Fall vor oder während des Sprungs den Turbo nehmen.

6) Fliegt bei der Steigung weit rechts, damit Ihr im oberen Teil den T-Pfeil erwischst. Nehmt die erste L-Kurve ganz innen (vorsteuern), setzt bei der zweiten von außen an und zieht scharf nach innen, damit Ihr links die dreifachen T-Pfeile mitnehmt.

7) Setzt am Anfang der R-Kurve leicht die R-Bremse ein, um das hohe Tempo herabzusetzen, versucht Euch in der Mitte der "Gleitbahn" zu halten, um den T-Pfeilen zu entgehen. Den Turbo im Tunnel schon zünden.

## 5. Arridos

1) Nach der ersten R-Kurve direkt zwischen Mitte und linkem Rand lenken. Jetzt könnt Ihr fast ohne zu steuern durchfliegen.

2) In der ersten Tunnelrechtskurve innen links halten, damit Ihr die scharfe L-Kurve ganz innen nehmen könnt. Zündet nach dem Sprung den Turbo.

3) Drückt schon am Ende der L-Kurve vor dem Sprung die Gleiternase nach unten und lenkt nach links, damit Ihr den T-Pfeil erwischst. Richtet kurz

vor der Streckenteilung die Nase wieder auf.

4) Fliegt erst links und dann rechts.

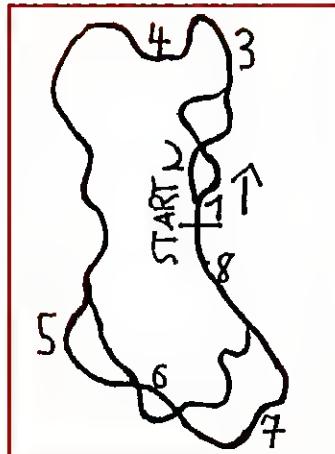
5) Die L-Kurve im Tunnel bereits vorsteuern.

6) Nehmt die R-Kurve soweit innen wie möglich, damit Ihr den dreifachen T-Pfeil am rechten Rand mitnehmen könnt.

7) Unterschätzt die R-Kurven im Tunnel nicht! Wer hier aneckt verliert sehr viel Zeit

## 6. Silverstr.

1) Korrigiert direkt nach dem Start die Flugbahn leicht nach rechts, sonst eckt Ihr sofort an.

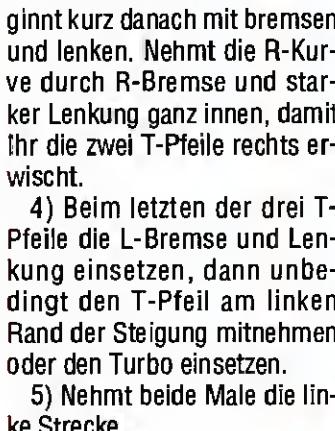


2) Nehmt die linke Strecke. Fliegt nach dem Sprung erst geradeaus weiter und steuert kurz vor dem Wiederaufsetzen nach links. Haltet Euch am linken Rand, damit Ihr Euch ohne zu bremsen wieder problemlos in die Geradeausspur einfädeln könnt.

3) Beginnt schon in der ersten leichten L-Kurve mit dem L-Bremsen, fliegt rechts an den zwei T-Pfeilen vorbei. Beginnt kurz danach mit bremsen und lenken. Nehmt die R-Kurve durch R-Bremse und starke Lenkung ganz innen, damit Ihr die zwei T-Pfeile rechts erwischst.

4) Beim letzten der drei T-Pfeile die L-Bremse und Lenkung einsetzen, dann unbedingt den T-Pfeil am linken Rand der Steigung mitnehmen oder den Turbo einsetzen.

5) Nehmt beide Male die linke Strecke.



# Gebrauchsspiele !

## - An- und Verkauf -

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030/7875192 – 030/7811536

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

## TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192  
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273



Bodenbacher Str. 30 • 01277 Dresden

### Neo Geo

Neo Geo Modulmaschine m. Sp.	389,95	Sega Saturn	69,95
Art of Fighting	79,95	Virtua Fighter dt	59,95
Art of Fighting 2	179,95	Virtua Fighter 2 dt	119,95
Samurai Showdown	119,95	Virtua Racing us	89,95
Samurai Showdown 2	199,95	Virtua Open Tennis jp	49,95
World Heroes 2	139,95	Virtua Cop m. Gun dt	139,95
World Heroes 2 Jet	189,95	Victory Boxing dt	79,95
Fatal Fury	79,95	Victory Goal dt	89,95
Fatal Fury 2	119,95	Greatest Nine jp	49,95
Fatal Fury Special	139,95	Pebble Beach Golf jp	49,95
Galaxy Fight	199,95	Shinobi X jp, dt	89,95
3 Count 8out	99,95	Deadalus jp	79,95
Ninja Combat	99,95	Sega Rally dt	119,95
Eightman	89,95	Galactic Attack dt	79,95
Last Resort	119,95	F-1 Live Information jp	109,95
Nam 1975	99,95	Clockwork Knight dt	69,95
Sengoku	89,95	Clockwork Knight 2 jp	79,95
Alpha Mission 2	69,95	Robotica dt	99,95
Andro Dunos	89,95	Steam Gear Mash jp	79,95
Super Sidekicks	109,95	Gran Chaser jp	79,95
Trash Rallye	99,95	Panzer Dragon dt	99,95
Riding Hero	89,95	Digital Pinball dt	89,95
King of Monsters	99,95	NHL Allstar Hockey us	69,95
King of Monsters 2	119,95	Bug us	89,95
Ghost Pilots	119,95	Rayman dt	99,95
Football Frenzy	79,95	Worms dt	99,95
Aero Fighters 2	189,95	Thunderhawk dt	124,95
King of Fighters 94	209,95	Mysteria dt	109,95
Joy Joy Kid	99,95	Slu Kang dt	149,95
Blues Journey	89,95	Theme Park dt	109,95
Spinnmaster	109,95	Speed Pad	49,95
Robo Army	129,95	Adapter für Importspiele	49,95
Mutation Nation	129,95	Action Replay neu	99,95
Magican Lord	99,95	Ped Verlängerung	24,95
Burning Fight	99,95		
Cyberlip	99,95		
Baseballstars 2	89,95		
Crossed Swords	89,95		

### Sega Saturn

Virtua Fighter dt	69,95
Virtua Fighter jp	59,95
Virtua Fighter 2 dt	119,95
Virtua Racing us	89,95
Virtua Open Tennis jp	49,95
Virtua Cop m. Gun dt	139,95
Victory Boxing dt	79,95
Victory Goal dt	89,95
Greatest Nine jp	49,95
Pebble Beach Golf jp	49,95
Shinobi X jp, dt	89,95
Deadalus jp	79,95
Sega Rally dt	119,95
Galactic Attack dt	79,95
F-1 Live Information jp	109,95
Clockwork Knight dt	69,95
Clockwork Knight 2 jp	79,95
Robotica dt	99,95
Steam Gear Mash jp	79,95
Gran Chaser jp	79,95
Panzer Dragon dt	99,95
Digital Pinball dt	89,95
NHL Allstar Hockey us	69,95
Bug us	89,95
Rayman dt	99,95
Worms dt	99,95
Thunderhawk dt	124,95
Mysteria dt	109,95
Slu Kang dt	149,95
Theme Park dt	109,95
Speed Pad	49,95
Adapter für Importspiele	49,95
Action Replay neu	99,95
Ped Verlängerung	24,95

Neuheiten?

Bitte anrufen !!!

### Sony PSX • Super NES

### Mega Drive, NeoGeo CD

**NEU**  
auch Ankauf von  
Videospielen und  
Konsolen

Tel. 0351/2526611



Nintendo ,Sega ,  
Sony ,3DO,CD-I  
PC CD-ROM  
Mangas&Comics

call now!  
02521-4453

Gratis  
Preislisten!

Playstation dt	558,90	Saturn+Game	483,23
Rayman .....	86,25	ohne Netzteil,japanisch	
Lemmings 3D.....	86,25	deutsch ohne Spiel	589,03
FIFA Soccer'96.....	89,70	Panzer Dragoon jap.	74,75
Loaded.....	86,25	Street Racer.....	89,70
Tekken.....	97,75	Virtua Fighter 2.....	88,55
Krazy Ivan.....	86,25	Super Nintendo:	
Parodius deluxe.....	82,80	Donkey K.country 2.....	124,20

CITIZEN 30PC Videoproj. 1298,- Dirty Trax FX..... 109,25  
bis 2,50m Bilddiagonale  
Lieferungen per NN+9,50 P+V-Kosten. Ab 250,- Bestellwert liefern wir frei. Bei Annahmeverweigerung 20,- pauschale Irrtum, Preisänderung etc. vorbehalten.

6) Lenkt innen um die Ecke herum, damit Ihr die beiden T-Pfeile erwischst.

7) Direkt nach der R-Bremse (+ Lenkung) müßt Ihr mit einem L-Bremzmanöver (+ Lenkung) beginnen. Erwischt die zweifachen T-Pfeile am linken Rand. Die beiden anderen Kurven dürften durch Einsatz der R- bzw. L-Bremse kein Problem mehr sein.

8) Lenkt direkt nach den drei T-Pfeilen nach rechts, sonst eckt Euer Gleiter noch auf der Zielgeraden an.

Und zum Abschluß noch die Bestzeiten vom Bernhardiner:

Strecke	Best Lap	Best Race
Altima	1:18,3	3:58,9
Karbonis	0:47,5	2:24,3
Terramax	0:49,7	2:31,6
Korodera	1:20,6	4:11,2
Aridos	1:11,8	3:40,2
Silverstrea.	0:56,0	2:53,2



tereinander nach unten gedrückt, und schon erscheint der MUSIC TEST (mit links und rechts, bzw. per Druck auf die Knöpfe können alle Stücke im Spiel angehört werden). Drückt Ihr bei diesem Menüpunkt wieder fünfmal schnell nach unten, dann wird Euer Menü um den CHEAT MODE bereichert. Wie dieser aktiviert wird, war auch durch Angebammel in Landsberg nicht zu klären. Wer es rausbekommt, möge bitte schnellstmöglich vorsprechen, damit wir die Auflösung in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

## Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Mediziner seiner Wahl.

### Super Nintendo

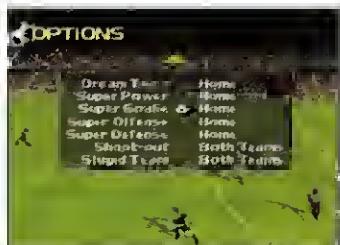
#### Donkey Kong Country 2

Erstmal ein herzliches "Hallöle" zurück nach Landsberg an Stephan Basener, der den MUSIC TEST und CHEAT MODE ausfindig gemacht hat, deren Existenz übrigens auch im Abspann angedeutet wird. Ihr müßt, um dorthin zu gelangen, im "Select Game"-Bildschirm auf einen freien Speicherplatz gehen und im Spielmodusauswahlbildschirm den Cursor auf "Two Player Contest" setzen. Jetzt nur noch schnell fünfmal hin-

gemeint), Jensens Kombinationen eingegeben. Wenn Ihr Euch beim Eingeben nicht verdrückt, wird jede korrekte Kombination am Ende mit einem "Klack" bestätigt.

Invisible Walls:	✗	✗	✗	△	□	□	□	△
Curve Ball:	△	□	✗	△	✗	✗		
Crazy Ball:	✗	□	△	✗	✗	△	□	✗
Dream Team:	□	□	△	✗	✗	□	□	
Super Power:	△	□	△	△	△	△	△	△
Super Goalie:	□	□	□	□	□	△	△	△
Super Offense:	□	□	□	□	□	△	✗	
Super Defense:	△	△	△	△	△	✗	△	
Elfmeterschießen:	□	△	□	✗	□	△		
Stupid Team:	□	△	✗	□	△	✗		

Um die Cheats zu aktivieren, bzw. für eine oder beide Mannschaften auszuwählen, verläßt Ihr wieder das Optionsmenü und drückt lediglich im normalen Pausenmenü die Quadrat-Taste.



Die nun folgenden Cheats werden genauso wie gerade beschrieben, eingegeben (es ertönt ebenso ein Klacken zur Bestätigung). Um in den Genuss der zusätzlichen fünf EA-Teams (Programmierermannschaften) zu kommen, müßt Ihr das eben begonnene Spiel mit "Quit" wieder abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren. Dort findet sich dann bei der Mannschaftsauswahl ein zusätzlicher Menüpunkt namens "Z-Superstars" wieder. Die übrigen Cheats können nur im Optionsmenü des

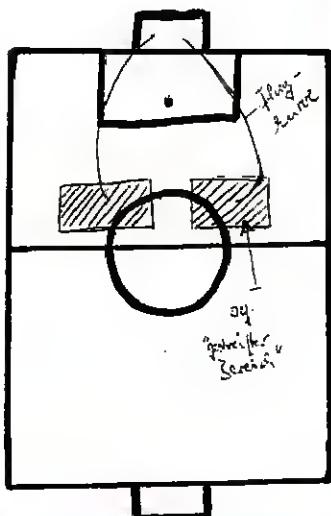
aus A-Bludenz, und zwar nur bei der Sofortwiederholung:

– "Free Camera" einstellen. L1 drücken und gedrückt lassen und währenddessen mit den Richtungstasten die Kamera in der Höhe verstellen.

– Sonne und Schatten variieren. R1 drücken und gedrückt lassen und dabei wieder mit den Richtungstasten links rechts, oben, bzw. unten Beleuchter spielen.

– "Nach vier Sekunden schoß Tobias Herbst das erste Tor..." So großspurig tönt es zumin-

dest aus Rees-Haldern, wo der Tobi beheimatet zu sein scheint. Um ebenso schnell Tore zu erzielen, drückt Ihr im "gestreiften Bereich" (auf der Skizze) die Schußtaste und bewegt Euer Steuerkreuz (um mehr oder weniger Effekt zu erlangen) in Richtung der Flugkurve. Der Ball wird dann in der Regel hinter dem Keeper einschlagen.



Sony Playstation

### Novastorm

Nils Barghorn aus Wiefelstede faxte mir die praktische Levelanwahl zu, die da lautet:

Zuerst verschafft man sich durch eine kurze Warmspielrunde Zugang zur Highscore-Liste (Ihr müßt nicht sehr lange spielen, ein paar hundert Pünktchen genügen vollauf, wie mein unrühmlicher Score

So lassen sich alle Level auf den zwei CDs im Schnelldurchlauf anspielen



Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

#### PlayStation Software

Warhammer	dt	89,95 DM
Assault Rigs	dt	99,95 DM
Jack is Back	dt	89,95 DM
Panzer General	dt	89,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Road Rash	dt	89,95 DM
Viewpoint	dt	89,95 DM
Fifa '96	dt	89,95 DM
Total NBA	dt	89,95 DM
Mickey's Wild Adventure	dt	89,95 DM
Primal Rage	dt	89,95 DM
Streetracer	dt	89,95 DM
Ridge Racer 2 (März)	dt	99,95 DM
NBA In the Zone (März)	dt	99,95 DM
Alien Trilogy (März)	dt	99,95 DM
Kings Field	us	149,95 DM
Project Overkill (März)	us	119,95 DM
Toh Shin Den 2	jp	149,95 DM
Hyp. Final Match Tennis	jp	149,95 DM
Resident Evil (März)	jp	149,95 DM
Namco Museum Vol. 2	jp	149,95 DM
Descent	jp	149,95 DM
Stahlfeder	jp	149,95 DM
Sidewinder	jp	149,95 DM
Resident Evil PSX (März)	jp	149,95 DM
Tekken 2 PSX (März)	jp	149,95 DM

#### Saturn Software

SEGA Rally	dt	89,95 DM
Virtua Fighter 2	de	89,95 DM
Mystaria	dt	89,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Streetracer	dt	89,95 DM
X-Men (März)	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon 2	jp	119,95 DM
Skeleton Warriors	jp	119,95 DM
Street Fighter Zero	jp	109,95 DM
Warriors of Fate	jp	129,95 DM
Guardian Heroes	jp	119,95 DM
Darius Gaiden	jp	109,95 DM

#### SNES Software

Donald on Maui M.	de	139,95 DM
Int. Superstar dix.	dt	129,95 DM
Donkey Kong 2	dt	129,95 DM
Secret of Evermore	de	119,95 DM
Final Fight 3	us	84,95 DM
Parodius Perfect	de	169,95 DM
Mickey & Donald	de	168,95 DM

#### PlayStation Hardware

Grundgerät dt	579,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	669,95 DM
Grundgerät us oder jp	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	799,95 DM
RGB-Kabel Sony	79,95 DM
RGB-Kabel standart	49,95 DM
Lenkrad mit Pedalen	149,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM

#### Saturn Hardware

Grundgerät dt	599,95 DM
Grundgerät jp o. us	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	799,95 DM
Action Replay	89,95 DM
Universal-Adapter	49,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM
Aladdin Racer	119,95 DM

An- und Verkauf von

Gebräuchsspielen unter:

Phone 05671/2783 (Herr Gorzelany)

Versandbedingungen: Post 9,95 DM, UPS 15,- DM.  
AB 300,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei!  
Für Kompatibilität übernehmen wir keine Haftung!

FLYING

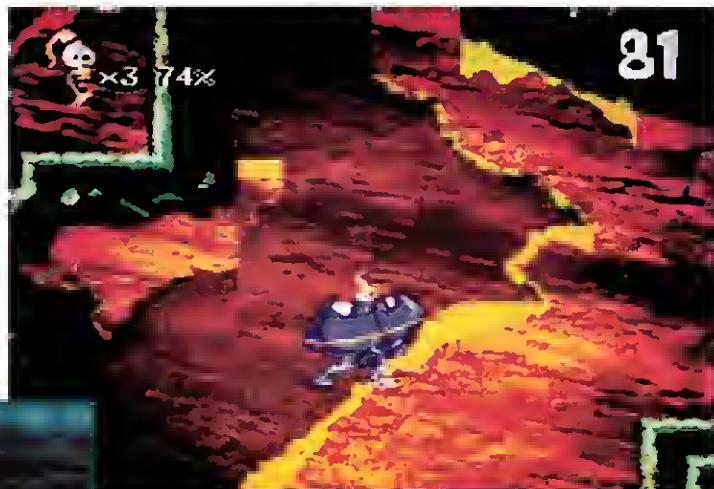
Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

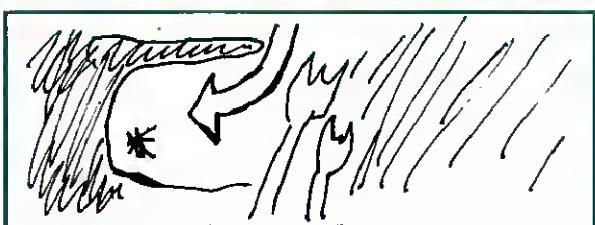
Super Nintendo

**Earthworm Jim 2**

Daß man durch Eingabe des alten Y A B B A Y A B -Cheats von Nick Jones verschiedene Tips zum Spiel verraten bekommt ("it's now time for the tip of the day..") stand ja bereits im Video Games Tips Sonderheft letztes Jahr. Christian Rustmeier aus Wester-



*Direkt zum Puppy-Love-Level: In der Pause  
←, →, A, B, X, ←, →, A drücken*



burg wies in diesem Zusammenhang auf zwei besonders interessante Jones'sche Tagetips hin. Einer dieser Tips bezieht sich auf den versteckten Raum in Level Ate. Er befindet sich ungefähr da, wo man das erste Mal den Snott-Swing einsetzen muß. Hier geht Ihr noch ein Stück weiter bis zu der Stelle, die auch auf

der Skizze beschrieben ist. Jim muß mit dem Snott-Fallschirm über die Gabeln segeln (Pfeil). Dort wartet dann ein versteckter Teleporter (Kreuz).

Der andere Tip verrät, wie Jimbos Special Move funktioniert. Drückt zuerst nach oben und dann zusätzlich den X-Knopf. Wenn Ihr beides gedrückt haltet, bilden die Hän-

de von Jim eine Art Schutzschild. Damit könnt Ihr Euch vor dem Erdbeben im Lorenzos-Soil-Level schützen oder bei ISO 9000 vor den Wand-schränken. Apropos Wand-schränke: Wenn einer von ihnen erscheint, mußt Ihr hin- und herlaufen, um Papier aufzuwirbeln. Der Aktenschrank macht dann die berüchtigte Schublade Nummer 2 auf. Springt auf die Schublade und von da einfach über den Schrank drüber.

Super Nintendo

**Mega Man 7**

Andi Bachhofer aus Büchenbach hat eine handvoll nützlicher Hinweise für MM7 zusammengetragen. Die Codes stammen ebenso von ihm:

Den Buchstaben "R" von Rush findet Ihr im Burst-Man-Level, er befindet sich direkt auf dem Weg zum Endgegner.

Der Buchstabe "U" von Rush befindet sich im Cloud-Man-Level. Wenn Ihr im Abschnitt mit dem unsichtbaren Boden seid, müßt Ihr kurz vor dem Levelende die Leiter, die direkt über Euch, nach oben heraufklettern (im Schnee sieht man's besser). Dort findet Ihr ein Leben. Springt nach links, jetzt erscheint das "U".

Das "S" ist im Junk-Man-Level versteckt. Schießt mit dem Freeze Beam auf den ersten Lavafall, der daraufhin gefriert und zerbricht. An dieser Stelle könnt Ihr durchlaufen. Unterhalb der Treppe sitzt das "S".

Im Freeze-Man-Level gibt es ein "H". Über dem ersten bröckelnden Boden (den Ihr nur mit Sprung Flitz erreicht) hängt eine Leiter, die Ihr erklimmen müßt. In dem Raum über der Leiter gibt es nochmals zwei bröckelige Böden, die sich ohne großen Aufwand erreichen lassen (nur schön links, rechts, links hüpfen). Schon seid Ihr im Besitz aller Buchstaben und des Superanzuges.

Geht, wenn Ihr im Besitz des Feuerrads von Turbo Man seid, zurück ins Slash-Man-Level. Brennt mit dem Feuerrad im Waldabschnitt mit den vier Bäumen den letzten Baum nieder (Baumkrone). Klettert die Leiter hinauf, die hier erscheint und geht nach links. Schießt den Tweety-Käfig mit aufgeladener Plasmakanone herunter.

Der Bolzen fürs Auto liegt im Spring-Man-Level. Vor der ersten Box, aus der ein Boxhandschuh herauskommt, geht es dann nach oben. Auf der linken Seite müßt Ihr die Box so einstellen, daß der Handschuh die Wand links zerschlägt. In diesem Raum ist dann der Bolzen fürs Auto.



**Die Paßwörter:**

Nach der Straße:

8735  
2517  
4416  
8362

Nach Burst Man, 1 E-Tank + "R"

8775  
2786  
4416  
8272Nach Cloud Man,  
1 E-Tank + "R" und "U"8335  
2586  
5812  
2272Nach Junk Man,  
1 E-Tank + "R" und "U"8335  
2586  
2812  
8232Nach Freeze Man, 2 E-Tanks,  
"R", "U", "H", Spürhund Flitz  
und den Exitpoint8375  
2756  
3157  
8338Nach Head Clown, mit den  
gleichen Extras, wie zuvor8375  
2746  
3147  
8338Nach Slash Man, 3 E-Tanks  
und alle Buchstaben5235  
2556  
1147  
2858Nach Spring Man, 4 E-Tanks  
und sonst genauso wie davor4215  
3546  
1847  
2554Nach Shade Man, 4 E-Tanks +  
zusätzlich 1 W-Tank, 1 S-Tank  
und Flug-Flitz7275  
3454  
3845  
6554Nach Turbo Man, 3 E-Tanks, 4  
W-Tanks, 1 S-Tank + die bis-  
herigen Extras7231  
7456  
1841  
4555

Frank Schmelter aus Düsseldorf steuerte noch einen coolen Musik-Gag bei: Wählt mal Shade Man aus und haltet den 8-Knopf gedrückt, während Ihr mit *Start* oder *Y* bestätigt. Der tolle Shade-Man-Sound wird nun gegen das gute alte Ghouls'n'Ghosts-Thema ersetzt, das sogar noch fetziger als das Original klingt.

**Merkur - Software - Versand**  
Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel. 0341/6892943/Fax 0341/6898602

SNES:	Mega Drive Set	192,90
Donkey Kong 1	Fifa Soccer 96	99,90
Fifa Soccer 96	Light Crusader	105,90
MechWarrior 3050	Phantasy Star IV	105,90
NHL Hockey 96	Therne	105,90
Primal Rage	Saturn	599,00
Secret of Everm	Sega Rally	95,90
Weaponlord	Virtua Cop engl. Vers.	155,90
Yoshi's Island	Virtua Fighter 2	95,90
Neu im Angebot:	Wing Arms	94,00
Sony Playstation	Panzer General	85,90
Shockware	Worms	99,90

alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, CG und 32X-  
Versand per NN 6,- + 3,- DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel  
dt. Version / persl. Bestellannahme 8.30-20.00 / 20.00-8.30  
Anruftbenutzer / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

**UFO GAMES****ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH  
SEGA, NINTENDO, SONY  
PC SPIELE usw.**Bundesallee 71  
12161 Berlin

Tel/Fax 0 30/8 59 36 35

**TOP-4**Versand und Laden  
Hackstraße 30  
70190 Stuttgart  
Tel. 0711-2 62 42 09**! ! ! A C H T U N G ! ! !  
Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-D0, Saturn,  
Playstation, Sega-CD, 32-X**

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

**Call now  
(02622)83517**  
**Scart-Umschalter**

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?

Dann haben wir die Lösung für Sie!!!

Der RGB-augliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoaanlage.

3-fach Umschalter 139,99 DM  
4-fach Umschalter 159,99 DM  
7-fach Umschalter 249,99 DM

**HARDWARE  
SOFTWARE  
OZ SERVICE**  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

**WOLFSOFT**  
**Anschußkabel**

Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM  
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM  
SNES RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM  
Neo Geo, CD RGB Stereo 49,99 DM

Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 49,99 DM  
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 49,99 DM  
Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM  
Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore-  
-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

**Angebot des Monats:**

**NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...**  
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten  
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



**SEGA  
SATURN**

GEFÄHRLICHER, AUFREGENDER, PACKENDER:

**VIRTUA COP!** Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. In *Virtua Cop* zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der *Virtua-Cyberpunk-Gun* gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. *Virtua Cop* ist an

the **SEGA**  
GAME IS NEVER  
Over.



Realismus kaum zu überbieten. Beeindruckende Polygon-Grafik und geniale 3D-Optik sorgen laut Maniac (1/96) dafür, daß Virtua Cop von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre am besten abschneidet. Und SEGA Magazin (1/96) gibt in der Gesamtwertung glatte 80 %. Gönn Dir das Vergnügen!



## Sony Playstation

### Cyberspeed

Ein Prosit auf Wernerbräu, ähh, Werner Breu (kommt aus Cham), mit dessen Paßwörtern sich 'ne Kuh und 'n Extra-Schiff anwählen lassen. Gebt einfach bei der Paßworteingabe (erst auf "Load" gehen und dann "X" drücken) vierzehnmal die "3" oder vierzehnmal ein "L" (wie Luhtwick) ein. Ihr überspringt danach automatisch das Fahrzeugauswahlmenü und startet gleich mit der Muh. Für ein zusätzliches Fahrzeug lautet der Code vierzehnmal "V" (as in victory). Das neue Fahrzeug, dem kein Land zugeordnet ist, befindet sich im Menü zwischen Jamaika und USA. Vierzehnmal "B" wird auch akzeptiert, was es bringt, ist schwer zu sagen.



## Sony Playstation

### Theme Park

Nils Barghorn aus Wiebitte stede zum zweiten: Gebt als Nickname "BOVINE" ein und beackert danach Großbritannien. Der Cheat-Spitzname ermöglicht es Euch, durch gleichzeitiges Drücken der Quadrat-, Kreis- und X-Taste im Spiel Euern Kontostand je-



desmal um 50 000 Einheiten nach oben schnellen zu lassen. Ein besonderer Screen weist Euch darüber hinaus bei jeder Eingabe diskret darauf hin, daß Ihr geschümmelt habt...



Lesen kann man die Message im Bild oben zwar kaum, aber heißen soll's: „Dirk has just cheated“

## Super Nintendo

### Breath of Fire 2

Dominik Gruber aus München bildete sich ein, einen kleinen Bauerntrick herausgefunden zu haben, durch den Ihr mit etwas Geduld alle Eure Leute maßlos aufpowern könnt, bzw. zu unendlich Geld kommt. Deshalb schrieb uns der Dominik folgende hübsche Zellen:

„Mein Trick funktioniert allerdings erst, wenn Ihr ein eigenes Dorf besitzt, das in einem bestimmten Stil erbaut wurde (hängt davon ab, mit welchem Architekten man zuvor redet). Habt Ihr das richtige Dorf, von dem hier die Rede ist, erbauen lassen, dann müßte dort auch ein Koch zu finden sein, der imstande ist, aus Euren ganz gewöhnlichen Items neue Special-Items zu kochen.“

Gebt ihm 3 x Shave Ice und Ihr erhaltet Power Food (+1 Attack).

Gebt ihm 2 x F-Spice und Ihr erhaltet Misou Soup (+1 Wisdom).

Gebt ihm 2 x Frisbees und Ihr erhaltet Dinker (+1 Agility).

Gebt ihm 2 x Shave Ice und Ihr erhaltet Gut BL (+1 Guts).

Wenn Ihr ihm danach drei der neugewonnenen Power-Up-Items (es spielt keine Rolle welche Items eingesetzt werden) zur Zubereitung überreicht, dann erhält man einen Goldbarren. Dieser kann in jedem Laden für 6000 Eier wieder verkauft werden.

## Super Nintendo

### The Mask

Dank eines Insidertips können wir Euch heute bereits den Cheat Mode für das erst in der letzten Ausgabe getestete Film-Spiel präsentieren. Im Cheat Menü lassen sich z. B. unendlich Leben und Energie einstellen, bzw. die Levelwahl aktivieren. Gebt im Optionsmenü die Tastenkombina-



tion A, B, X, Y, L, R, L, A, B ein, um hier eine neue Option, namens "Cheat Options" zu aktivieren. Wenn Ihr den "Level Selector" auf "On" stellt, könnt Ihr auf der Karte (siehe unten) mit Select die Level anwählen.



Nun kann Stanley eigentlich nicht mehr viel passieren. Die supermagischen Kräfte dieses Menüs lassen kaum einen Wunsch offen.





### Sega Saturn

#### High Velocity

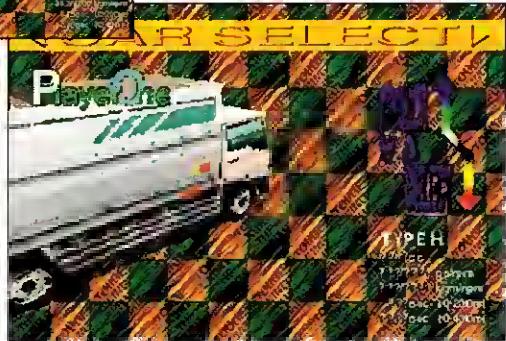
Stephan Steinbacher aus Rohrdorf meint, einen "Wahnsinns Cheat" aus der Trickkiste gezaubert zu haben. Warum so viel Understatement, lieber Stef, wir befinden uns doch nicht in England.

Um den Porsche, der sich normalerweise erst nach 36 gewonnenen Rennen die Ehre gibt, direkt anzuwählen zu können, drückt Ihr bei der Fahrzeugauswahl, wenn der Cursor bei "Type F" angelangt ist, gleichzeitig folgende Kombination: L + R + Y

Der Porsche vom "Type G" parkt logischerweise eine Garage weiter rechts. Wenn Ihr hier die gleiche Kombination noch einmal eingeht, dann lässt sich danach noch weiter rechts sogar ein waschechter Truck ("Type H") auswählen, der sich auch wie ein Truck fährt.



Zwei weitere Fahrzeuge, ein Porsche Carrera und der fette Truck rechts im Bild, habt Ihr per Cheat zur Auswahl!



### Super Nintendo

#### Super Bomberman 3

Schüler Stef Hartmann steht die Arbeit laut eigenen Angaben bereits bis zur Unterlippe, was wohl auch der Grund dafür sein dürfte, daß der Ilvesheimer Tipnachschub etwas ins Stocken geraten ist. Zu fünf Spezial-Paßwörtern hat es diesen Monat immerhin gereicht (die normalen Paßwörter wurden übrigens bereits im Tips-Sonderheft letztes Jahr veröffentlicht, falls es wen interessiert).

Wer ein Spielverderber ist, schaut sich mit 0803 die Endsequenz an. Der Code 1511 bewirkt dagegen einen erstarkten COM-Gegner im Battle Mode.

Auch noch ganz nett sind 1616, 4622 oder 3194 (jeweils einzeln). Geht nach der Eingabe in den Battle Modus. Ergebnis: Die einzelnen Stages werden variiert, z.B. hat Stage 5 auf einmal vier Iglos auf dem Spielfeld (1616), dann gar keine Iglos aber drei Schneebälle (4622) oder zwei Iglos und einen Schneeball (3194).

## Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.

Friedrich-Naumann-Stiftung,  
„Toleranz“,  
Königswinterer Straße 409,  
53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER  
FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

**nintendo** **sega** **sanyo**

# Play WITH US

<b>SEGA SATURN</b>	99.-
Virtua Fighter	99.-
Sega Rally	99.-
Thunderhawk 2	99.-
<b>SEGA MEGADRIVE</b>	99.-
John Madden Football '96	95.-
NBA Live '96	99.-
Donald Duck in Mallard	109.-
Vectorman	99.-
<b>SONY PSX</b>	92.-
FIFA Soccer '96	92.-
Warhawk	85.-
Twisted Metal	89.-
Krazy Ivan	89.-
<b>SNES</b>	119.-
NFL Quarterback Club '96	119.-
Micro Machines 2	119.-
Dirt Trax FX	119.-
Earthworm Jim 2	118.-

**BIG BYTE**

Mo-Do 14.00-20.00 Uhr  
Fr 14.00-18.00 Uhr  
Fax+Fax 09 31-28 33 90

Versand per Post NN - ab DM 350,- VK frei  
Druckfehler und Preisirtümer vorbehalten.

neo geo 3DO sega cd-rom

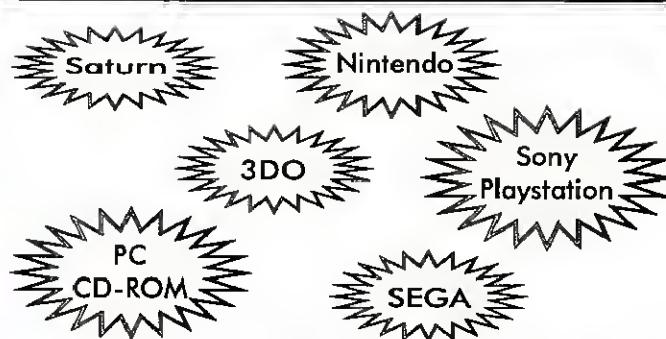
## MAGIE

### Entertainment Center

Computer- & Videospiele Vertrieb  
...online with the future

## An- und Verkauf von gebrauchten Spielen

Über 1500 Spiele zur Auswahl!!!



Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61

47198 Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr



2.) Drückt im "White Lands Track" unter dem SRFX-Schild (mit dem 2WD) den X-Knopf, um zum oberen Streckenabschnitt zu jumpen. Ja, ich weiß der Trick ist längst bekannt. Neu ist allerdings die Tatsache, daß dieser Trick auch in "Kings Forest" (mit Fullspeed verkehrt herum auf die letzte grüne Randbegrenzung fahren, dann springen) und in "Harbor City" (an den Stellen, wo man 'ne Strecke sieht, einfach über den Rand der Half-pipes brettern) klappt.

#### Sony Playstation

#### Destruction Derby

Oliver "Netsurfer" Hering aus Hof schreibt:

Um das *Reflections*-Team bewundern zu können, muß man, sobald der Playstation-Logo-Bildschirm verschwunden ist, gleichzeitig links+L1+Kreis gedrückt halten, bis der Psygnosis-Screen geladen ist. Daraufhin erscheint dann statt dem üblichen "A GAME BY REFLECTIONS" ein Foto der Programmierer.

#### Sony Playstation

#### Tekken

Ein etwas älterer Micha-Sieger-aus-Garbsen-Tip kommt an dieser Stelle ganz gut zur Geltung, wie ich finde:

Um die Galaga-Ladesequenz zu wiederholen, drückt Ihr einfach bei der Anzeige, die angibt, wieviele Raumschiffe abgeschossen wurden, *Select*.

Um mit zwei Raumschiffen zu spielen, haltet Ihr lediglich beim Einschalten ↑+L1+X+Δ gedrückt.

#### GALERIE 2



## Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der blöden Sortiererei jauchze ich vor Freude bei jedem neuen Code, den Ihr mir zukommen läßt...

#### Sony Playstation

#### ESPN Extreme Games

Patrick-Oliver Scheinert aus Rheine freut sich seit einigen Jahren über unsere T&T-Ecke (was ich aber als Beleidigung werte, da die von Dir so bezeichnete "Ecke" in Wahrheit eine gut florierende, reichhaltig bestückte Rubrik ist) und denkt, daß jetzt die Zeit reif genug ist, um sein Glück auch mal zu versuchen. Alle Codes werden bei "Continue Season" eingegeben. Beim ersten Code fängt man ganz normal am Anfang einer Saison an (Schwierigkeitsgrad vorher einstellen), hat 30 Saisonpunkte und 5115 \$ (die Gegner haben nichts).

Beim zweiten Code verhält es sich genauso, nur mit dem Unterschied, daß Ihr mit 60 Saisonpunkten und 4490 \$ an den Start geht.

Das dritte Paßwort habe ich mir erlaubt selbst anzufügen, da es sowieso bereits seit Wochen in diversen Mailboxen herumgeistert. Spaßshalber lassen wir hier mal die Originalautoren ihr Werk erklären: "This code will give you a good character, 5030 \$ in cash, all the good vehicles, first place in the season, many season points, and first place in the first 2 races" - wat schön!

Code 1	Code 2	Code 3
255	044	237
255	184	190
000	001	190
000	212	080
000	049	000
000	235	000
000	103	176
000	178	113
000	223	219

# MARO

## VIDEOSPIELE

Ab sofort erhaltet Ihr alle Importspiele für SONY PSX und SEGA SATURN (JP und US)

schnell und preiswert bei MARO! Testet uns!

Wir freuen uns auf Euren Anruf!

**MARO Ulm**  
Zeitblomstraße 31  
(am Karlsplatz)  
Tel. 07 31/60 20 755  
Fax 07 31/60 20 756

**IN THE HUNT**  
PSX (JP)  
SAT (JP)  
DM 129,90

#### SATURN IMPORT

SEGA RALLY US	DM 89,90
VIRTUA COP US	DM 159,90
VIRTUA FIGHTER 2 US	DM 99,90
X-MEN JP/US	DM 129,90
GALAXY FIGHT JP.	DM 129,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM 129,90
VAMPIRE HUNTER JP.	DM 129,90
IN THE HUNT JP.	DM 119,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM 119,90
CASTLEVANIA US	DM 119,90
CREATURE SHOCK US	DM 119,90
DEFCON 5 US	DM 119,90
WING ARMS US	DM 119,90
VAMPIR HUNTER JP.	DM 129,90
STREET FIGHTER ALPHA US	DM 129,90
GUARDIAN HEROES JP.	DM 129,90
PANZER DRAGOON 2 JP.	DM 129,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!

Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

#### SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM 119,90
LOADED US.	DM 99,90
TOSHINDEN 2 JP.	DM 129,90
PRIMAL RAGE US.	DM 119,90
RIDGE RACER	
REVOLUTION JP/USDM	129,90
KILEAK THE BLOOD 2 JP.	DM 129,90
KRAZY IVAN US	DM 119,90
SYNDICATE US	DM 119,90
CASTLEVANIA US	DM 119,90
WING COMMANDER 3 US	DM 119,90
HORNED OWL JP.	
INCL. GUN	DM 189,90
STREET FIGHTER ALPHA JP.	DM 149,90

**MARO ab April in Reutlingen**  
Wilhelmstraße 8  
72764 Reutlingen  
Tel. 0 71 21/32 00 14  
Fax 0 71 21/32 00 45

Franchise-Partner gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's)

**70372 Stuttgart-Cannstatt**

**Telefon 07 11/55 77 29**  
**Fax 07 11/55 74 63**

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.



1



2



3



4

## Super Nintendo

### Boogerman

Roland Zweier aus Ottenheim spendierte ganz selbstlos zu den normalen Levelpaßwörtern deren dreier noch dazu, die exklusiv von ihm für Euch/uns herausgefunden wurden, wie er schreibt (eigentlich waren's sogar vier, das eine ging aber nicht).



5



10



11



12



13

- 1: Hickboy
- 2: The Pits
- 3: Revotta
- 4: Boogerville
- 5: Flyboy
- 6: Mucous Mountains
- 7: Nasal Caverns

- 8: Deodor Ant
- 9: Pus Palace
- 10: Boogermeister
- 11: Flatulent Swamps 4
- 12: Mucous Mountains 2
- 13: Nasal Caverns 2

## Sony Playstation

### Viewpoint

Marco Jungesblut und Cornelius Huber aus Bad Gandersheim sind zu Recht verdammt stolz darauf, sämtliche Paßwörter, bis auf die Cheat-Codes (so es denn überhaupt welche gibt – alle bisher eingesandten funktionieren nämlich

nüll) auflisten zu können. Auch wir können Euch bestätigen: Viewpoint ist eines der schwersten Spiele, das je programmiert wurde! Hut ab vor dem subber Marcornelis-Doppel, hier kommt Ihre hart erarbeitete Tabelle:

Level	Area 1	Area 2	Area 3	Area 4
1 (3 Continues)	CGG	CLL	CRR	---
2 (3 Continues)	FGD	FLJ	FRN	---
3 (3 Continues)	HGD	HLG	HRL	---
4 (3 Continues)	KGG	KLD	KRJ	KWN
5 (3 Continues)	MGJ	MLD	----	----
6 (3 Continues)	PGL	PLG	PRD	---



So sieht also eine Level 6-Krabbe aus... Ehrlich gesagt kenne ich niemanden, der sie zuvor schon gesehen hätte.

## Game Gear

### Garfield - Caught in the Act

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: GG is back! Ermöglicht hat das seltene Stellidichein ein Duisburger Handhelder, genannt Patrick Schlegtentdal, und so lauten seine Paßwörter:

Cleofatra	JIBG
Bonehead	GJBM
Slobula's Castle	BMJO
Slobbin Hood	JMBO
Orangebeard	BJOI
Catsablanca	MGJC
TV Wasteland	OMJB

Durch Eingabe des Paßworts CBJF wirdet Ihr mit unbegrenzt Energie und Leben ausgestattet.



Ramazan Bayram/  
Berlin, Numero zwei

GALERIE 3

**Sony Playstation****Gex**

Garry Runke aus Haidelbersch rät beim Endgegner die beiden Wespennester zu kicken und die Wespe zu schlucken, um sie auf den Gegner zu spucken. Dann rät er zwecks Herbeiführung einer Fernbedienung in der zweiten Welt (Level "Rock It!"), bei der zweiten blauen Rakete in den Abgrund zu springen, und die Paßwörter gab's als Dreingabe auch noch dazu:



*Nicht viel Neues bei der PSX-Version aus dem Crystal-Dynamic-Universum (tschuldigung, Resi)*

**Level** **Code**

1 - 4	SVZFKHGP
2 - 1	BXRFYHGP
2 - 3	RVTCSHGP
2 - 5	PTHCSHBP
3 - 2	SVKLPHKP
4 - 1	CVBLPHKP
4 - 2	YTCHPHKP
4 - 3	ZTDHPHKP
5 - 1	GYVYRHKP

## Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es mal wieder:

**An alle Mitmacher**

Ein dickes Dankeschön möchte ich an dieser Stelle an alle fleißigen Ausfüller der schwarz-weiß-roten Mitmachkarte aussprechen. Die Resonanz auf die Januar- und Februar-Ausgabe unseres Blättchens war einfach phänomenal! Manche Leute machen sich sogar die Mühe, Fehler oder einen plötzlichen Sinneswandel per Tip Ex wieder auszubessern. Besonders amüsant sind auch immer die

kleinen Kommentare an den Rändern, wie z.B. "Könnt Ihr mir ein Souvenir von MK3 schicken?", "Sorry für die Schrift. Ich schreibe die Karte aus der U7 nach Rudow" oder "B.P.S.? Ich lach mich tot!". Fans der ersten Stunde benutzen die Karte hin und wieder sogar für eine Vierjahresabrechnung und geben Artikel aus verschiedenen Jahren an, die sie am gelungensten fanden. Als Antwort auf die Frage, welche Seiten Euch besonders gefallen haben, ".\*." hinzuschreiben, ist auch nicht schlecht. Hier noch als Abschluß eine kleine Auswahl der Antworten auf die Frage, welche Themen für die Zukunft gewünscht werden: "Die blutigsten Spiele", "Playstationoffensive", "Multiplayerspiele, die nichts mit Sport zu tun haben", "Mehr Game-Boy-Tests", "Günstige und grafisch gute Spiele für Ultra 64" oder "Goldeneye 007". Super, schaun mer mal, was sich machen läßt.

**SONY PLAYSTATION**

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Cantraller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mause (pal)	49,95
3D Lemmings (pal)	89,95
Air Combat (pal)	89,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Discworld (pal)	89,95
Extreme Games (pal)	89,95
Fifa 96 (pal)	99,95
Jumping Flash (pal)	89,95
Kileak The Blaad (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	99,95
NBA Jam T. Edition (pol)	89,95
NHL 96 (pol)	99,95
Navastorm (pal)	89,95
Philosomo (pol)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Revolution X (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Street Fighter - The Movie (pol)	89,95
Tekken (pal)	99,95
Bottle Arena Toshinden (pol)	89,95
Twisted Metal (pol)	89,95
Wor Hawk (pal)	89,95
Wipeout (pol)	99,95
World Cup Golf (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pol)	89,95
Boxers Road (jp)	114,95
Combat Nation (jp)	124,95
Ejector (jp)	114,95

**SONY PLAYSTATION**

Twin Bee Deluxe Pack (jp)	124,95
Formation Soccer (jp)	134,95
Harned Owl, incl. Gun (jp)	189,95
In the Hunt (jp)	124,95
Ridge Racer Revalution (jp)	124,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Lone Soldier (us)	109,95
Primal Rage (us)	129,95
Revolution X (us)	124,95
Roadrash (us)	124,95
Thunderhawk 2 (us)	124,95
X-Cam (us)	104,95

**FUN LAND**

TW Datentechnik GmbH  
Netzwerklösungen

Apollopassage 28  
46483 Wesel

Versand:

Telefon (02 81) 3 38 50-0  
Fax (02 81) 3 38 50-20

**SEGA SATURN**

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	99,95
World Class Golf (pal)	94,95
Janny Bazakatoone (pal)	99,95
Myst (pal)	94,95
Panzer Dragan (pal)	99,95
Pinball (pal)	99,95
Virtuel Fighter Remix (pal)	99,95
Shellshock (pal)	99,95
Shinobi X (pal)	94,95
International	99,95
Victory Goal (pal)	129,95
Chaos Control (jp)	129,95
X-Men (jp)	129,95
Guardian Heroes (jp)	129,95
Hang On (jp)	119,95
In the Hunt (jp)	119,95
King of the Spirits (jp)	104,95
Street Fighter Zera (jp)	129,95
Virtuel Fighter 2 (jp)	129,95
Golden Axe the Duell (jp)	104,95
Toshinden (jp)	129,95
Twin Bee Deluxe Pack (jp)	104,95
FIFA 96 (us)	109,95
Mystaria (us)	129,95
Sega Rally (us)	109,95
Thunderhawk II (us)	94,95
Virtual Cup (us)	114,95
Virtual Racing (us)	114,95
Wing Arms (us)	129,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95

**P R E I S H I T**

3 DO deutsch 549,00

Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage.

\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

NEU AM NIEDERRHEIN - NEU AM NIEDERRHEIN - NEU AM NIEDERRHEIN - NEU AM NIEDERRHEIN - NEU AM NIEDERRHEIN

**Anti-Link**

Könnt Ihr mir vielleicht erklären, warum Spiele auf der Playstation (z.B. *wipEout* oder *Destruction Derby*) nur dann zu zweit spielbar sind, wenn man zwei Konsolen, zwei Fernseher, zwei Spiele plus Linkskabel hat? Warum baut man nicht einfach einen normalen Zwei-Spieler-Modus in solche Spiele ein (z.B. *Super Mario Kart*)? Da ich keine Lust (und kein Geld) habe, mir alles doppelt zu kaufen, meine Frage an Euch: Gibt es vielleicht einen Adapter auf dem Markt, der dieses Problem umgeht, oder ist in der Zukunft so etwas geplant?

Arne Nissen, Hamburg

Nö, also sowas gibt's nicht und wird's wohl auch nicht geben. Das mit dem Zwei-Spieler-Modus ist in erster Linie eine Frage der Rechenleistung (zwei Konsolen – doppelte Leistung). Außerdem muß ein solcher Modus sehr aufwendig programmiert werden. Positionsdaten des Gegners und einige Zusatzinformationen über ein Kabel zu schicken, ist das schon viel leichter. Außerdem steigert der Link-Modus den Absatz an Spielen und Konsolen (zumindest ein bißchen), gelle?

**PAL zu lahm**

Ich möchte deutsche Spiele auf einer deutschen Playstation spielen, bin aber nicht bereit, mich mit PAL-Balken, geringerer Geschwindigkeit und flimmerndem 50Hz-Bild abzufinden. Ist es nicht möglich, die Konsole nach dem Erkennen der CD auf 60Hz umzuschalten? Ich finde, es ist eine Frechheit, die Konsumenten in Europa mit schlechterer Qualität zu erhöhten Preisen abzuspeisen.

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

Du siehst doch fern, oder? Da kriegst Du 25 Bilder (50 Halbbilder) pro Sekunde gezeigt und regst Dich nicht darüber auf? Wir haben hier bei uns nunmal "Wechselstrom"

mit 50Hz, und auf der Netzwechselfrequenz basiert eben ein großer Teil der Elektronik. Da könntest Du Dich genauso über das Wetter beschweren, das ist auch nicht zu ändern. Durch einen radikalen Umbau ist so eine Umschaltung sicher möglich, der Aufwand und die Kosten stehen aber gewiß in keinem Verhältniß zum Nutzen. Ich sehe da für Dich nur eine Möglichkeit, dem "50Hz-Terror" zu entgehen: Auswandern.

wäre, daß Dein Fernseher das RGB nicht richtig verarbeitet. Als Gegenprobe könntest Du Deine Playstation ja mit Video und RGB an einem anderen Fernsehgerät ausprobieren.

**Schön warm**

Wenn ich die Playstation längere Zeit ausgeschaltet hatte und dann z.B. *Warhawk* lädt, läuft alles ganz normal (Rendervorspann und Videobriefing), soweit so gut. Wenn

**Fifa-Rettung**

Ich wollte mal nachfragen, ob meine *Fifa-Soccer-CD* für 3DO noch zu retten ist. Der Vorspann kommt immer ganz normal, aber im Optionsmenü stürzt das Ganze dann irgendwie immer ab. Ich entscheide mich z.B. für zwei Mannschaften, drücke Start und das war's – Bildschirm schwarz. Dann erscheint jedesmal folgendes links-unten in der Ecke:

**Diesmal wanderten ja die Anfragen zum**

**N64 in die Leserbriefe, was übrigblieb, ist bunt gemischt. Langsam krieg' ich den Eindruck, Ihr seid verwöhnt. Da reichen 50Hz nicht mehr, RGB sieht zu mies aus und es wird (wie üblich) neidisch in die Zukunft geschielt. Naja, es gibt für jedes Problem mindestens zwei Lösungen.**

**Schlechtes RGB**

Kürzlich habe ich mir ein RGB-Kabel für meine Playstation gekauft. Das Bild ist in keiner Weise besser als zuvor. Da frage ich mich doch, warum ich Geld für dieses Kabel ausgegeben habe und es keinerlei (oder nur minimale) Verbesserung bringt? Habe ich vielleicht zu viel erwartet, oder liegt das Problem am Fernseher (oder am Kabel)? Ich benutze eine PAL-Playstation, das originale Sony-RGB-Kabel und einen Philips-Matchline-Fernseher.

David Mayr, Linz

Normalerweise sollte der Unterschied zwischen Normal-Video und RGB schon merklich sein. In einem genormten Scart-Kabel wird zwar das normale Videosignal auch übermittelt (in einem anderen Fall wäre es möglich, daß der Fernseher statt RGB das "normale" Videosignal zu Rate zieht), bei der Playstation kommt aber über das RGB-Kabel wirklich nur RGB und Ton. Die einzige Möglichkeit, die ich sehe,

ich allerdings zuvor ein anderes Spiel gespielt habe (d.h. wenn die Playstation "warmgelaufen" ist) zucken und ruckeln Videosequenzen nur noch. Das Problem taucht auch bei anderen Spielen auf. Die CDs haben keine Kratzer.

Frank Römer, Köln

Oops, das hört sich nach einem Temperaturfehler an. Die sind heimtückisch, weil sie nämlich in den schlecht beheizten Werkstätten generell nicht auftreten (kleiner Scherz). Im einfachsten Fall entsteht durch die wärmebedingte Ausdehnung im Gerät eine Unterbrechung. Es ist aber ebensogut möglich, daß ein Bauteil bei Erwärmung ausfällt. Da ich annehme, daß Du noch Garantie auf Deine Playstation hast, würde ich sie mit einer genauen Fehlerbeschreibung zum Garantietausch an Sony schicken. Prozessoren werden im Betrieb heiß und heiße Prozessoren verlieren geringfügig an Geschwindigkeit, allerdings dürfte das keinesfalls so viel sein, daß es wie bei Dir auffällt.

*dramleft = 828960, vramleft = 556848, highwater = 83616*

Die Zahlenkombinationen ändern sich je nach Einstellung (Liga, Wettbewerb, usw.). Ich habe das Spiel gebraucht gekauft, jedoch gab es viele Monate lang keine Probleme. Nach dem Absturz beginnt der Vorspann noch einmal von vorne. Mit anderen CDs funktioniert mein 3DO. Allzugroße Kratzer ließen sich auf der Rückseite auch nicht ausmachen (würde ich sagen).

Jan Pasutti, Berlin

Wenn Dir das 3DO Speicher anzeigt, würde ich einmal kontrollieren, ob das Spiel genug Speicherplatz für Spielstände vorfindet (ggf. ein paar alte Spielstände löschen). Möglichkeit Nummer Zwei: Die CD hat doch ne Macke. Versuch doch mal, sie mit einem trockenen, fusselfreien Tuch zu säubern (dabei immer von innen nach außen wischen, nie im Kreis). Du solltest besonders auf den inneren Bereich achten. CDs werden nämlich von innen nach außen bespielt (im Gegensatz zu LPs).

## Nintendo Pro & Contra

Da werden Spiele wie *Cruisin' USA* und *Killer Instinct* angekündigt und was beschert uns Nintendo letztendlich? Den x-ten Mario und Pilotwings. Sicherlich war es auch nicht ganz glücklich, die Konsole (vorerst) nur für Module zu konzipieren. Digi-Szenen (wie auf CDs) tragen zwar nicht zu einer besseren Spielbarkeit bei, aber was soll ich beispielsweise mit einem *Star-Wars*-Spiel ohne Digi-Sequenzen? Da kann man doch von der, laut Nintendo, alles revolutionierenden Konsole etwas mehr erwarten.

Heiko Fock, Hamburg

Was aus *Cruisin' USA* geworden ist, bewegt sich im Bereich vager Vermutungen. Sollte Nintendo seine Politik beibehalten, nur Spiele für das N64 zu entwickeln, die auf anderen Systemen nicht machbar sind, bedeutet die Super-Nintendo-Umsetzung von *Killer Instinct* eigentlich das Aus für eine N64-Version. Zum Thema "Module": Einen Löwenanteil seiner Gewinne erzielte Nintendo bisher aus der Tatsache, daß sämtliche Hersteller die Module samt Chips bei Nintendo kaufen mußten, bevor sie ihr Spiel darauf unterbringen konnten. Vielleicht möchte Nintendo diese einträgliche Geldquelle auch beim N64 noch eine Weile lang anzapfen, bis feststeht, daß auch die Discs für das geplante Laufwerk nur über Big N zu beziehen sind...

Wenn die Spiele der Nintendo-Messe schon fast fertig waren und nur bestimmte Stellen wegen der Ideeklauer entfernt wurden, frage ich mich doch, warum z.B. die Grafik von *Starfox* so unfertig und primitiv aussah. Außerdem hat Nintendo ja darauf hingewiesen, daß die Grafik im Endprodukt erheblich besser aussehen werde, obwohl in der gezeigten Version nur "bestimmte Stellen" fehlten (?).

Ich war eigentlich immer (schon alleine wegen der Rollenspiele) Nintendo-treu, aber schon letztes Frühjahr wurde mitgeteilt, daß das N64 und auch die Spiele planmäßig im Herbst '95 weltweit erscheinen sollten. Inzwischen bin ich davon überzeugt, daß die Leute wieder nur hingehalten werden, aus Angst, sie könnten ein Konkurrenzprodukt kaufen. Genau das habe ich nämlich im Dezember getan. Wenn ich gewußt hätte, wie unwahr Nint-

noch nicht erwiesen, daß diese Konsole der Konkurrenz so weit voraus ist, wie Nintendo das immer so gerne behauptet. Da ergeben sich eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Einerseits könnte das N64 die Konkurrenz in Sachen Technik und (vor allem) Spielspaß um Längen schlagen; dann könnte man damit rechnen, daß es mit dem derzeit etwas maroden Videospielermarkt (zuviele Leute halten sich wegen Nintendo zurück) unter der Führung Nint-

daß Nintendo irgendwann das Argument "Als wir zum ersten Mal die technische Überlegenheit des N64 betonten, gab's noch gar keine 32-Bit-Geräte" bringt, und im Vergleich mit den damaligen Systemen wäre die Behauptung nicht gelogen.

Ich bin ein Riesen-Nintendo-Fan und war über die recht eckige Grafik von *Super Mario 64* ziemlich enttäuscht. Die getexturierten Polygone von beispielsweise Toshinden S wir-



tendos Aussagen waren, hätte ich mit meiner Playstation fast schon ein Jahr länger Spaß haben können. Vorraussichtlich werde ich irgendwann schon noch auf ein N64 umsteigen, aber glauben werde ich Nintendo nicht mehr.

Lohar Ziegler, Appenweiler

Trotzdem die Weltöffentlichkeit das N64 schon durch die Augen einiger Pressefritzen bestaunen konnte, ist immer

Anfragen wie "Wann kommt Spiel X für Konsole Y" kann ich in den Leserbriefen nicht beantworten. Entweder stand die gewünschte Information schon im News-Teil oder es ist über die Erscheinungstermine noch nichts bekannt (oder Erscheinen nicht geplant). Aufgrund der großen Nachfrage gibt's diesmal ein Nintendo-Special.

tendos wieder bergauf geht. Die andere Möglichkeit wäre, daß sich Nintendos Ankündigungen als leeres Gewäsch herausstellen, was zur Folge hätte, daß sich viele Wartende frustriert abwenden, weitere Systeme wie Pilze aus dem Boden schießen und der Markt frei nach dem Motto "Zuviele Jäger sind des Hasen Tod" an Undurchschaubarkeit und Überangebot auseinanderfällt. Nebenbei, ich bin mir sicher,

ken weit weniger eckig. Ich glaube Nintendos Taktik, daß sich Spielspaß gegen Grafik durchsetzt. Was ich nicht glaube, ist, daß das N64 am 21. April herauskommt. Ich denke, daß sich Sony, Nintendo und Sega den Markt teilen werden. Doch dann wird das 3DO bald schon vom Markt erdrückt werden und der Jaguar ganz verschwinden.

Daniel Pflugbail, Böblingen

Endlich. Darauf habe ich gewartet. Nintendo kommt ins Schwitzen. Nachdem ich die N64-Bilder zu *Super Mario 64* gesehen hatte, mußte ich erst mal laut lachen. Das sollen die "Super-Grafiken" des N64 sein? Peinlich. Auch, wenn der Prozessor mit 99 MHz getaktet sein soll, bringt das keine "neue Dimension der Videospielwelt". Das kann jeder Saturn und jede Playstation. Vorsichtshalber werden erstmal die großen Spieldenamen erneut verkauft: Pilotwings, Starfox, Mario (-Kart) und Kirby Bowl sind ja nur einige der Titel, die sich ihre Spuren auf dem Super Nintendo schon

## FORUM

Nach einem Kino-Hit lassen Videospiel-Umsetzungen ja bekanntlich nicht mehr lange auf sich warten. Manchmal ist sogar das Spiel schon vor dem Film fertig. Dabei geht's auch jedesmal ums große Geld. Immer wieder schieben Firmen enorme Summen hin und her, um einen berühmten Namen für ihre Videospiele verbraten zu dürfen. Die mei-

sten solcher Lizenz-Produkte sind dann allerdings spielerisch eher Mittelmaß. Man hat des öfteren den Eindruck, daß die Lizenzgelder bei der Entwicklung der Spiele wieder eingespart wurden. Was uns interessiert: Wieso kauft Ihr Spiele mit einem tollen Namen? Wo fängt da die Forderung nach Spielspaß an und wo hört der Fan in Euch auf?

verdient haben. Es soll kein Spiel für das N64 entwickelt werden, das auf einer anderen Konsole machbar wäre? Das gilt dann ja wohl auch andersherum. Das stoppt dann die Entwicklung von Spielen für's N64, denn: Welcher Dritthersteller möchte nicht auf Anhieb viele Spiele verkaufen (und es wird sicher 'ne Weile dauern, bis so viele N64 verkauft wurden, wie Super Nintendos; die Red.)? Folglich werden für das N64 anfangs nicht allzu viele Spiele herauskommen.

Gerrit Hübbers, Mülheim a.d. Ruhr

## Fertigmacht

Gespannt verfolgte ich den Bericht über die Shoshinkai-Messe. Nach einer Weile verschwand mein anfängliches Gefühlshoch und ich wurde stinksauer. Wie konntet Ihr Nintendo nur so fertigmachen? Zuerst dachte ich, daß Ihr vielleicht Recht haben könnetet. Aber dann las ich zwei Konkurrenzzeitschriften und die hatten beide einen ganz anderen Eindruck vom N64, als ihr. Stimmt es denn nicht, daß das N64 den "32-Bitern" technisch überlegen ist? Es ist doch sogar fast sechsmal leistungsfähiger, als die Playstation.

Michael Chengan, Bretten

Sicherlich stimmt es, daß das N64 leistungsfähiger ist, als die bis heute verfügbaren 32-Bit-Maschinen sind. Nur sahen die gezeigten Spiele auf der Messe nicht nach dem himmelweiten Unterschied aus, den Nintendo uns immer versprochen hat. Es gibt einem doch zu denken, wenn Nintendo eine Messe für die WeltPresse veranstaltet, nur zwei Spiele in spielbarer Form vorliegen und der Hersteller die ganze Welt über den wirklichen Entwicklungsstand auch weiterhin im unklaren läßt. Durch die ewige Verschiebung eines Marktstartes, gediegene Übertreibung in Hinblick auf die technische Leistungsfähigkeit und recht utopische Preis-

versprechen, hat Nintendo auf jeden Fall etwas von seiner Glaubwürdigkeit eingebüßt. Wenn andere Magazine Nintendo weiterhin jedes Wort glauben und sich betont positiv äußern, so ist das deren Entscheidung. Wir haben uns erst einmal zur Vorsicht entschieden. Solange wir kein N64 samt fertigem Spiel in Händen halten, werden wir die Konsole auch nicht hochjubeln.

## SAT vs. PS

Ist die Playstation wirklich schon kurz vor dem Aus? Neulich habe ich in einer Sega-Zeitschrift gelesen, daß momentan in Japan beim Verkauf einer Playstation gleichzeitig fünf Saturns über den Ladentisch gehen. Außerdem stand da, daß Sega jetzt auch in Deutschland die Nase vorn hat. Sind das propagandistische Meldungen oder ist es die traurige Realität?

Markus Röder, Nürnbrecht

Also, Deine Informationen entsprechen nicht ganz der Wahrheit (woher auch immer sie stammen). Es ist richtig, daß der Saturn in Japan vorne liegt (5:1 ist jedoch maßlos übertrieben). Weltweit wurden bisher 3 Millionen Saturns und 3,4 Millionen Playstations verkauft. Nicht zu vergessen: Der Saturn hatte auch zwei Monate mehr Zeit. In Europa führt die Playstation immer noch die Verkaufszahlen bei 32-Bit-Geräten an. Die beiden Geräte machen sich inzwischen global gesehen harte Konkurrenz und uns (und Euch) kann das eigentlich nur freuen. Denn nur der, der die beste Qualität zum günstigsten Preis bietet, kann gewinnen.

## Forum 1/96

Ich habe mir eine Playstation gekauft und bin der glücklichste Mensch auf Erden. Die 600 bzw. mit sieben Spielen, Memory-Card, RGB-Kabel und zweiten Joypad inzwischen 1300 Mark ließen sich teils

durch Taschengeld, teils durch Nebenverdienste wie Samstagsarbeit finanzieren. Ich finde nicht, daß die Playstation zu teuer ist, allerdings sollte Sony im Hinblick auf Nintendos N64 die Preise der CDs ein wenig drosseln. Wenn Ihr fragt, woher Jugendliche so viel Geld nehmen, könnt Ihr auch gleich fragen, woher das Geld für ein Mountainbike, einen Computer oder einen Fernseher kommt. Ich denke, wenn man so etwas haben will, findet sich immer ein Weg, das nötige Geld zusammenzukratzen.

Christian Schilling, Fronhausen

Ich sehe als einzige Chance für einen 12- bis 15-Jährigen, an eine Konsole für 600 Mark zu kommen, in Weihnachts- oder Geburtstagsgeschenken. Man könnte natürlich auch ein bis zwei Jahre sparen, aber wer hält das schon durch? Bei den 16-Bit-Geräten sah das anders aus. Mein Mega Drive habe ich mir selbst zusammengespart und als ich es hatte, war ich auch irgendwie superstolz darauf.

Frank Brauer, Potsdam

Ich bekomme 150 Schilling (ca. 21 Mark) pro Woche. Dieses Geld geht jedoch nicht nur für „Jux und Dollerei“ drauf. Diverse Schulsachen, Kinokarten und anderes zahlte ich mir davon selbst. So muß ich doch ein Weilchen sparen, bis wieder einmal ein gutes Spiel ins Haus kommt. Bei Grundgeräten ist das anders. Die Playstation konnte ich mir nur durch hart Erspartes und diverse Geld-Weihnachtsgeschenke leisten. Der Preis der neuen Konsole ist sicherlich zu hoch, um sie mal zwischendurch vom Taschengeld zu bezahlen. Auch durch Sparen alleine kommt man sicher nicht so schnell an eine Next-Generation-Konsole heran. Ich glaube, daß die Hersteller eine andere Zielgruppe ansprechen wollen. Bis heute gibt es auf den neuen Konsolen ja antellig weit weniger „Schnuckelspiele“, als auf den 16-Bit-Geräten.

Stephan Flimm, Wuppertal

Die Hersteller wollen vor allem ältere Spieler vom Kauf einer neuen Konsole überzeugen. Denn die bekommen das nötige Kleingeld für die bessere Hardware leichter zusammen, als jüngere Videospiele.

Roland Spelser, Wien

Als vierzehnjähriger Gymnasiast hat man neben der Schule (und den Mädchen) einfach nicht genug Zeit für einträgliche Nebenjobs. Bei begrenztem Taschengeldauflkommen bleibt da für die Anschaffung einer 32-Bit-Konsole eigentlich nur eine Alternative: Meine Eltern (genauer, mein Vater). Bei ersten Sonderungsgesprächen stellte sich bei meinem Dad ein gefährlicher Mangel an Verständniß heraus. Also: List und Tücke. Von meinem ersparten Taschengeld schenkte ich meinem Vater einen Game Boy samt Super Mario Land zum Geburtstag. Da mußte der natürlich erstmal durch. Mein Alter ist nicht doof und ungeschickt auch nicht. Darum hatte er das Spiel bald durch und ich hielt es für angebracht, ihn mal mit „echter“ Materie zu füttern. Also lieh ich mir von einem Kumpel die Playstation samt wipEout. Mein Dad war sofort Feuer und Flamme und fragte dann auch noch, was sowas kostet. Mit einem wehleidigen „mehr, als ich mir leisten kann“ hab ich ihn dann über den Tisch gezogen. Kurzum: Bis Weihnachten war nicht mehr lange hin, und ich brachte die Konsole meines Freundes noch ein paarmal mit. So, und jetzt dürft Ihr raten, was unter unserem Baum lag. Genau, eine Playstation. Dieses Ergebnis war mir die Auslage für einen Game Boy schon wert – wenn mein Dad nur nicht immer bessere Zeiten bei wipEout hätte, als ich...

Um die Frage, wie man sich ein System für 600 Mark leisten kann, zu beantworten, sollte man als Videospeler zurückblicken. Damals, als es nur das NES und Master Sy-

stem gab, hat man es sich für wenig Geld gekauft. Dann aber, ein paar Jährchen später, gab es wieder zwei neue Konsole (Super Nintendo & Mega Drive). Wer an seiner alten Konsole hing, der verkaufte vielleicht ein paar Spiele und kratzte die letzten Ersparnisse zusammen. Die 16-Bit-Konsolen waren von Anfang an wirklich nicht so teuer. Wenn man jetzt eine neue Maschine haben will, muß man mit über 500 Mark rechnen. Es gibt die Alternative, den „alten Krempe“ zu verscheuern (falls man nicht so sehr daran hängt). Will man aber seine heißgeliebte Spielesammlung behalten, hat man ein echtes Problem. In diesem Augenblick tretet Ihr als Videospelmagazin auf den Plan. Durch Euch weiß man schon Monate (oder sogar länger) vorher bescheid, wann was kommt. Man kann also in Ruhe sparen oder sich seelisch und moralisch auf den Verkauf seiner alten Bestände vorbereiten. Ich kaufe mir keine Playstation und keinen Saturn, sondern warte auf das N64. Bis es so weit ist, hab ich das Geld bestimmt zusammengespart. Dbwohl die 32-Bit-Konsolen laut nach mir rufen und ich mir von meinen Rücklagen auch sofort eine leisten könnte, vergnügen ich mich noch ein Weilchen mit meinem Super Nintendo.

Adolf Sztuka, Bremen

Seit der ersten Ausgabe lese ich jetzt schon Euer Magazin, habe aber noch nie einen Leserbrief geschrieben. Das soll sich jetzt ändern, da ich Euch und den anderen Lesern schreiben möchte, wie ich in den Besitz einer Playstation gekommen bin. Auch mir stellte sich die Frage, woher ich 600 Mark kriegen sollte, um das Teil zu finanzieren. Nach einem Überlegen entschloß ich mich, mein geliebtes Super Nintendo und meinen Game Boy samt Spielesammlungen zu verkaufen. Also schnappte ich mir eine Kleinanzeigenzeitung und Ihr glaubt gar nicht, wieviele Leute noch Super

Nintendos und Game Boys suchen. Kurz darauf war ich um 700 Mark reicher und sorgte sofort für Ersatz in Form einer Playstation mit Spiel. Ich hätte mir natürlich auch das Geld zusammensparen können, aber das hätte erstens viel zu lange gedauert und zweitens hätte ich dann auf vieles verzichten müssen. Ich denke, für diejenigen, die 16-Bit-Konsolen besitzen, ist dies die beste Möglichkeit, an eine Next-Generation-Konsole zu kommen.

Sven Katzwinkel, Essen

Ich bin jetzt 26 Jahre alt und möchte auch meinen Senf zum Thema „Geld und Konsole“ dazugeben. Ich habe mir schon früh angewöhnt, mir immer ein bißchen Geld zurückzulegen. Das Erscheinen der Playstation war für mich mal wieder ein Anlaß, mein Sparbuch zu plündern. Die 600 Mark waren aber eigentlich gar nicht mal das Schlimmste. Was das Loch in mein Budget reißt, sind die Spiele. Inzwischen habe ich um die tausend Mark für CDs ausgegeben, auf meinem Sparbuch herrscht chronische Ebbe. Ich bin froh, daß es Videospelmagazine gibt, die einem sagen, welche Spiele sich lohnen, ansonsten könnte ich mir zwar die Konsole leisten, aber nicht die Spiele (einige Fehlkäufe eingerechnet). Ich möchte allen Anwärtern empfehlen, nicht nur mit dem Anschaffungspreis der Konsole zu rechnen, die dazugehörigen Spiele hauen auf die Dauer viel mehr rein.

Sebastien Held, Nürnberg

## Von Konsole auf PC

Ich bin von den jüngsten Entwicklungen bezüglich Umsetzungen von Konsole auf PC etwas beunruhigt. Gerade habe ich die Playstation bekommen, da höre ich schon wieder, daß wipEout und Destruction Derby auf den PC umgesetzt werden. Kurz danach erfuhr ich von der Umsetzung von Virtua Fighter Re-

mix und Panzer Dragoon auf den PC (mit Beschleunigerkarte). Ich dachte mir, na gut, wenn Sega will, laß sie doch. Doch heute sehe ich am Kiosk als Titelbild einer PC-Zeitschrift „Ridge Racer Jetzt auch auf PC“. Auch andere Konsolenhits wie Megaman, Earthworm Jim, Pitfall, Rayman etc. finden ihren Weg auf (Pentium-) PCs. Bei den oben angesprochenen Jump'n'Runs ist das ja noch zu ertragen. Aber warum kommen Playstation- und Saturn-Hits auf PC? Das ist meines Erachtens eine ziemlich selbstzerstörerische Praktik, denn an einen PC kommt man als Jugendlicher doch viel leichter heran, da sich Eltern meist dem „Damit kann man doch auch lernen“-Argument beugen.

David Mayr, Linz

Nun, der Hauptgrund für diese Entwicklung ist einerseits die noch recht „zurückhaltende“ Verbreitung der neuen Konsolen (im Vergleich zu PCs) und andererseits die relativ leichte Umsetzbarkeit solcher Spiele aufgrund verwandter Programmiersprachen. Wenn sich die Kosten für eine Umsetzung in Grenzen halten und keine befriedigenden Verkaufszahlen der Software für ein einzelnes System zu erwarten sind, liegt der Gedanke nahe, ein Spiel auf ein anderes System (und sei es ein PC) umzusetzen. Ob Jugendliche so viel leichter an einen „spieldiäuglichen“ PC (mind. Pentium 90 mit Beschleunigerkarte, Soundkarte etc.) herankommen, wage ich ja doch mal zu bezweifeln. Das Preisverhältnis liegt schließlich bei mindesten bei 1:5. Wenn ich mich als Elternteil für eine Ausgabe von 3000 Mark entscheiden müßte, würde ich mich sicherlich eingehend informieren, wofür ich denn so viel Geld ausgeben soll. Für jegliche Art von „Lernen“ reicht ein gebrauchter 486er allemal aus. Ich glaube, hier wird die Naivität mancher Eltern schlicht überschätzt. Der PC ist keine ernsthafte Gefahr für den Konsolenmarkt – noch nicht.

## Bestechung

Fällt es nicht ziemlich schwer, einem Sega- oder Sony-Spiel eine schlechte Wertung zu geben, wenn diese Hersteller wichtige Kunden sind und große Anzeigen schalten? Im Heft war auch noch ein riesiger Sony-Wettbewerb. Ich will Euch ja nichts unterstellen, aber solche Gedanken können schon mal auftreten.

Christian Schilling, Frankhausen

Auf sowas können wir keine Rücksicht nehmen. Es kommt schon mal vor, daß ein Hersteller sauer ist, weil ein Spiel verrissen wurde. Der Zuständige wird dann nach Möglichkeit von uns oder unseren wortgewandten Anzeigendamen am Telefon besänftigt (tätschel-tätschel-tröst-erklärt). Sollte das nicht fruchten, kann's auch mal vorkommen, daß der betreffende Hersteller eine Weile lang keine Anzeigen schaltet oder Testmuster schickt. Dann werden die Seiten eben anderweitig verbraten und das Spiel später getestet. Andererseits sind die Hersteller auch auf Werbung angewiesen und kaum einer möchte dabei auf ein so weit verbreitetes Medium (prahl) wie die VIDEO GAMES verzichten. Ich glaube, wir dürfen uns damit brüsten, in all den Jahren keine beeinflußten Tests vom Stapel gelassen zu haben. Wettbewerbe werden bei uns wie Anzeigen behandelt. Der Wert der Preise sollte dabei dem Preis einer gleichgroßen Anzeigenseite entsprechen (mit dem Vorteil, daß Ihr die „Kohle“ kriegt und dem Nachteil, daß wir uns meist noch die Preisfragen aus den Fingern saugen müssen).

**VIDEO GAMES**

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Leserforum  
Postfach 1304  
85531 Haar/München



Nicht immer habt Ihr die Möglichkeit, Kämpfe auszuweichen



Der Job als Drachenritter fordert viel Ausdauer und Geschick

Die edle Zunft der Drachenritter bekommt Nachwuchs. Und zwar in der Gestalt eines einfachen Bauernjungen, der an seinem 18. Geburtstag von seinem Stiefonkel einen geheimnisvollen Ring erhält. Dieser wurde ihm im Säuglingsalter von seinem Vater, dem König Wallenrod vermacht, um später in dessen Fußstapfen treten zu können. Und nun ist es soweit. Werner von Wallenrod, der vermeintliche Bauernsohn, begibt sich auf eine Reise, in der er Rätsel lösen und sich im Kampf mit allerlei monströsem Gesindel bewähren muß. Sein Abenteuer wird zudem von 12 Kämpfern beobachtet, die am Ende des Spiels abstimmen, ob er in die noble Zunft der Drachenrit-

### Werners Leiden

## Dragon Lore

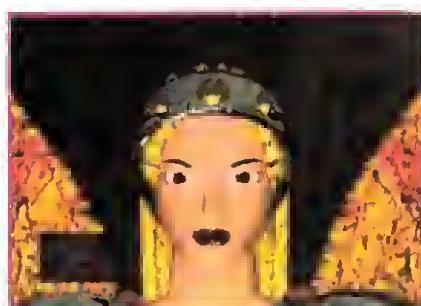


Verwaltet Euer Inventar sehr sorgfältig, denn wenn neue Waffen hinzukommen, müssen sie erst aktiviert werden

world. Zwar gibt es keine Erfahrungspunkte, doch durch bessere Waffen und Zaubersprüche steigt Eure Chance, die harte Prüfung doch noch heil zu überstehen.



Die Umsetzung des PC-Titels scheint mir bei Dragon Lore ziemlich gut gelungen zu sein. Die Bedienung ist einfach und die Dialoge tragen viel zur mittelalterlichen Stimmung bei. Auf drei CDs wurden neben den engli-



ter aufgenommen werden soll oder nicht. Mit Hilfe eines Drachenkursors klickt Ihr Euch dann in der Rolle Werners durch die gerenderte 3D-Landschaft durch. Dabei spricht, kämpft und bewegt Ihr Euch in Echtzeit, versteht sich. Handlung und Kampfsequenzen laufen ineinander über, etwa so ähnlich wie bei *Ultima Under-*



Als Teitzzeit-Zwerg, muß Werner mitunter einen Skorpion erlegen

schen und französischen auch die deutschen Soundsamples untergebracht, die jedoch an manchen Stellen ziemlich lächerlich klingen. Wahrscheinlich wurde bei der Synchronisation viel improvisiert. Aber trotzdem erfahrt Ihr im Verlauf des Spiels eine deutliche Steigerung des Adrenalinpiegels. Die Rätsel sind gut durchdacht und werden mit zunehmender Spieldauer auch schwieriger. Beginnt man anfangs mit simplen Aufgaben wie dem Ausführen einer Kuh, so stellen sich später komplexere Rätsel, wo man Gegenstände suchen und sie in Kombination auf bestimmte Stellen anwenden muß. Leider stören die relativ langen Nachladezeiten den Spielfluß etwas, doch wer sich einen gemütlichen Adventure-Abend gönnen möchte ist mit Dragon Lore wirklich gut bedient.

System: 3 DO

Spieldtyp: Action-Adventure

Megabit: 3 CDs

Hersteller: Mindscape

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 78%

Musik: 56%

Soundeffekte: 61%

Spiel-  
spaß

70%

# Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart

## Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

### SATURN

SATURN OHNE SPIEL	589.90
ACTION REPLAY PRO	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER	144.90
BLACK FIRE US	79.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT / JAP	69.90 / 49.90
CYBERIA	79.90
DARIUS GARDEN JAP	109.90
DAYTONA USA DT	99.90
DESCENT	89.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
DOUBLE SWITCH	79.90
F1 LIVE INFORMATION	99.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GALAXY FIGHT JAP	99.90
GALACTIC ATTACK	79.90
GEX	89.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	109.90
HANG ON 95	89.90
IN THE HUNT JAP	109.90
JONNY BAZOOKA TOONE	79.90
KING OF SPIRITS US	99.90
MYST	89.90
MYSTARIA	99.90
MYSTERY MANSION	109.90
N8A JAM T.E.	79.90
NHL ALL STAR HOCKEY DT / US	89.90 / 69.90
PANZER DRAGOON DT	109.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS DELUXE DT	89.90
PRIMAL RAGE	84.90
RAYMAN	79.90
REVOLUTION X	79.90
ROBOTICA DT	89.90
ROMANCE IV US	119.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	99.90
SHINOBI DT	89.90
SIM CITY 2000	89.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STREET FIGHTER ZERO US	99.90
HANG OH GP 95	89.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	139.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	79.90
WWF WRESTLEMANIA	79.90
WING ARMS	99.90
WING COMMANDER III	89.90
WORMS	89.90
X-MEN	99.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD 8MB	99.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	49.90
SECHS-BUTTON-PAD	49.90

### PLAYSTATION

PLAYSTATION	569.90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59.90
ALONE IN THE DARK	99.90
ASSAULT RIGS	89.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DISCWORLD DT	99.90
EXTREME GAMES DT	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GOAL STORM	89.90
JUMPING FLASH DT	59.90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139.90
LOADED	89.90
LONE SOLDIER	89.90
N8A IN THE ZONE US	99.90
N8A JAM T.E. DT	89.90
NHL FACE OFF US	99.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS	89.90
PGA Tour 96	89.90
PHILOSOMA	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
REVOLUTION X	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION JAP	139.90
TEKKEN DT	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90

### ZEITSCHRIFTEN

SUPER FAMICOM FAN JAP	25.00
SATURN FAN JAP	25.00
PSX FAN JAP	25.00
EDGE	17.00
GAME FAN	17.00

### VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
LÄDEN REISE KÖNNEN VARIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
FAX: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto B- DM, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfehlige Lieferungen werden nicht angenommen.

### THEME PARK

TOSHINDEN 2 JAP	139.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
TWISTED METAL	99.90
RAIDEN PROJECT DT / JAP	89.90 / 79.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	99.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER ZERO JAP	139.90
STRIKER 96	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WARHAWK DT / US	89.90 / 69.90
WIPEROUT	94.90
WING COMMANDER III	89.90
WORMS	89.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
JOYPAD	54.00
NAMCO NEGCON JOYPAD	69.90
JOYBOARD	119.90

### 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE	549.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
ALONE IN THE DARK 2	109.90
CAPTAIN QUAZAR	99.90
CHOPPER ASSAULT	99.90
D	109.90
DEATH KEEP	99.90
DRAGONS LORE	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
FOES OF ALI	99.90
GEX	89.90
KILLING TIME	99.90
NEED FOR SPEED	89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHOENIX 3	99.90
PO'ED	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
RETURN FIRE 2	59.90
ROAD RASH	89.90
SCRAMBLE COBRA	99.90
SHOCKWAVE 2	99.90
SLAM'N'JAM '95	99.90
SPACE HULK	94.90
STAR FIGHTER	89.90
SYNDICATE	39.90
WING COMMANDER III	94.90

### JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289.90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99.90
DIVERSE JAG-SPIELE	AB 59.90
ATARI KARYS	99.90
ALIEN VS. PREDATOR	99.90
FEVER PITCH SOCCER	99.90
I-WAR	99.90
IRON SOLDIER	79.90
IRON SOLDIER 2 CD	99.90
MEMORY TRACKS	69.90
MISSILE COMMAND	99.90
RUINER PINBALL	99.90
POWER DRIVE RALLY	99.90
SUPER BURN OUT	99.90
SUPER CROSS	99.90
ULTRA VORTEX	99.90
RAYMAN	99.90

### SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PROARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	109.90
BOOGERMAN DT	99.90
CIVILISATION	129.90
DIRT TRAX FX	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT / US	119.90 / 79.90
EARTHWORM JIM 2	99.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	119.90
PINOCCHIO	109.90
FRONT MISSION 2 JAP	149.90
NHL 96	99.90
N8A LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO PICROSS	129.90
MICRO MACHINES 2	89.90
PGA TOUR GOLF 96	109.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
PTO 2 US	129.90
ASTERIX & OBELIX DT	119.90

### THEME PARK

WWF WRESTLEMANIA DT	109.90
YOSHIS ISLAND DT	109.90

### SNES ROLLENSPIELE

ROBOTEK	89.90
BIG SKY TROOPER US	99.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE 2 HINT BOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2	129.90
LOD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	99.90
LUFIA	89.90
ROMANCE VI US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERMORE US / DT	89.90 / 109.90
SUPER MARIO RPG	169.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

### MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECNS-BUTTON-PAD	29.90
ARENA	79.90
COMIX ZONE DT	69.90
DUNE 2	119.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 95	57.90
FIFA SOCCER 96	89.90
LIGHT CRUSADER DT, TEXTE	114.90
MICRO MACHINES '96	89.90
N8A LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
NHL ALL-STARS US	99.90
MADDEN NFL 95/96	57.90 / 89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
PSYCHO PINBALL	89.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	89.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	109.90
VECTORMAN DT	79.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	79.90
WORMS	89.90

### MEGA CD

GRUNDEGERÄT DT + THUNDERHAWK	209.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	59.90
EARTHWORM JIM DT	79.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	79.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	79.90
SNATCHER DT	79.90
SHINING FORCE DT	79.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	49.90
TOMCAT ALLEY	49.90

### 32X

32X GRUNDEGERÄT DT	179.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
FIFA SOCCER 96	89.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PRIMAL RAGE	94.90
PINOCCHIO DT	109.90
NBA JAM DT	39.90
KOLIBRI	94.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	99.90
VIRTUA FIGHTER DT	99.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	99.90
NEO GEO CD	
HER. UD	129.90
PULSTAR	99.90
SAMURAI SHODOWN 3	109.90

**FON: 0711 - 616485 ODER 613758**



Alptrumstadt der Zukunft: Gegnerische Stellungen lauern überall



Lebenswichtige Extras sind an jeder Ecke zu finden

Im Jahre 2110 steigt die Verbrechensrate in unermeßlichem Ausmaß an. Von hier an greift die staatliche Spezialeinheit *Bladeforce* ein. Ihr gehört zu den wenigen Kadetten, die Anfang des nächsten Jahrhunderts in diese ruhmreiche Polizeiakademie aufgenommen werden. Als Musterschüler von Dr. Franz Grubert erhaltet Ihr die ehrenvolle Aufgabe, einen Prototypen in Form eines hochtechnisierten Helipak-Anzugs im Kampf gegen das organisierte Verbrechen zu testen. Wagemutig durchquert Ihr komplexe 3D-Städte und greift ganze Militärkomplexe an, die mit Radarstationen, Generatoren und Raketenabschussystemen aufwarten. Ziel ist natürlich die Eliminie-

Ihr zahlreiche Extras und Spezialmunition, die Euch im Kampf gegen das Verbrechersyndikat unterstützen. Insgesamt gibt es sieben 3D-Umgebungen in denen 28 Missionen untergebracht sind. ws

## Cyberpolice Bladeforce



Bladeforce ist ein typischer Fall von "Wir haben eine geile Grafikroutine geschrieben, aber leider keine tolle Spielidee". Auf den ersten Blick sieht Bladeforce interessant aus und besitzt sogar ei-



Oben: Ohne die Übersichtskarte wärt Ihr in den breitflächigen 3D-Landschaften schnell verloren



Volltreffer: Ein Geschützturm lässt sich in seine Bestandteile auf

rung sämtlicher feindlicher Gangster-Einheiten. Reichlich Zusatzwaffen wie stärkere Laserkanonen, Lenkraketen und Smartbombs sorgen für die notwendige Ausgeglichenheit. Unser Hubi-Hero ist nicht auf seine Füße angewiesen, sondern düst völlig frei durch die Gegend, was einiges an Koordinationsfähigkeiten von Euch voraussetzt. Unterwegs findet

nen gewissen primitiven Charme, ist aber auf die Dauer viel zu eintönig. Man kämpft gegen nichts anderes als eine handvoll von Gegnerobjekten, die immer nach dem gleichen Schema angreifen. Außerdem lässt mich die Level-Logik und deren Puzzles an der Fähigkeit der Entwickler zweifeln. Technisch kann nicht viel ausgesetzt werden: Der Helimann lässt sich wunderbar leicht steuern (der Flightstick wird ebenfalls unterstützt), die 3D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber mit 24 fps ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind die sieben verschiedenen Texture-Welten nicht gerade üppig und besonders abwechslungsreich. Wer ein nettes Shooting-Abenteuer sucht, kann ja mal reinschauen.

**System:** 3 DO  
**Spieldaten:** Action-Shooter

**Megabit:** CD

**Hersteller:** 3DO-Studio

**Testversion:** 3DO

**Spieler:** 1

**Features:** Save-Funktion, Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 6

**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Gratik:** 68%

**Musik:** 59%

**Soundeffekte:** 61%

**Spielspaß** **59%**

**A**liens sind ein echtes Problem. Dauernd machen sie Ärger. Diesmal sind sie über die friedliche Welt Galearth hergefallen und haben sie von der interstellaren Versorgung abgeschnitten. Ihr, der Held Derek Freeman (Gattung: "zu doof, um Angst zu haben, aber gut gebaut"), steigt also in die vergessenen Katakomben hinab und sucht die Waffen, die Eure Welt



Ob Raumgefecht oder Action im Untergrund – Phoenix 3 ist ein netter Versuch, nicht mehr



schon lange nicht mehr benutzt hat. Das Ganze spielt sich als Action-Jump'n'Run in Seitenansicht ab. Eure Feinde sind durchweg gerendert und hinterlassen nach ihrem Ableben eine Menge unappetitlicher Eingeweide. Habt Ihr das Raumschiff gefunden, fliegt Ihr auch einige Space-Missionen, in denen Ihr feindliche Schiffe und Kampfsonden abbällert. js



geht so

„Also, viel Gutes gibt es von FöniX Dry nicht zu erzählen. Die Jump'n'Run-Sequenzen enttäuschen schon von Anfang an (altbackene Plattformszenarien), die Feinde sind teils unfair (weil versteckt) platziert und die Steuerung lässt keine Feinmotorik zu. Man sollte die Grafiker bei Gray Matter mal darauf hinweisen, daß eine Landschaft in Parallelperspektive nicht zu Render-Figuren paßt. Die Raumflugszenen sehen da noch am besten aus, auch wenn sie spielerisch nicht ge-

rade gehaltvoll sind. Die Zwischenfilmchen nerven durch kleinen Bildausschnitt und schlechte Qualität mehr, als sie von der dünnen Story rüberbringen. Ihr könnt 'ne Weile an Phoenix 3 herumknabbern und auf was Tolles hoffen, vom Hocker hauen wird's Euch nicht.“

System: 3 DO

Spieldtyp: Geschicklichkeits-Actionspiel

Megabit: CD

Hersteller: Gray Matter

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 62%

Musik: 57%

Soundeffekte: 65%



Spiel-spaß **67%**

## Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225



## Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raad Rash dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Jay Baard	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	99,90
Mause	59,90	Actua Sacker dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	Mickey Adv. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shack dt.	99,90
Pinball	99,90	Lemmings 3D dt.	79,90
Resident Evil PAL	99,90	Viewpaint dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	PGA Taur Galf dt.	99,90
Lone Soldier dt.	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Cyberia dt.	99,90	Gaal Starm dt.	89,90
Laaded dt.	99,90	FIFA 96 dt.	89,90
J. Bazaar dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90

## SATURN

Saturn dt.	auf Lager	Galdstar 3DO dt.	749,-
Adapter für US / JP	59,90	11th Hour	119,90
Action Replay	89,90	Creature Shack	119,90
Pad	39,90	Cyberia	varb.
Digital Pinball dt.	99,90	Draganlare	varb.
Bug dt.	109,90	Descent	varb.
V.Fighter 2 dt.	99,90	FIFA Sacker	99,90
J. Bazaar	89,90	Flying Nightmare	109,90
Panzerdragaan dt.	109,90	Gex	69,90
Thunderhawk 2	99,90	Killing Time	99,90
Myst dt.	99,90	NHL 96	varb.
Mystery Mansian	129,90	PGA 96	varb.
Sega Rally dt.	99,90	Panzergeneral	109,90
Virtual Racing dt.	99,90	Syndicate	69,90
Shinobi dt.	99,90	Spacehulk	109,90
Rayman dt.	99,90	Slam'n' Jam	119,90
NHL All Stars dt.	99,90	W. Commander 3	109,90
FIFA 96 dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Victary Boxing dt.	99,90	Absolute Zero	109,90
Theme Park dt.	89,90	Bladeforce	109,90
		6 Buttan Pad	69,90

## 3 DO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Breath of Fire 2 us.	139,90	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	varb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrona Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Dankey Kong 2 dt.	139,90	Fifa Sacker 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadawrun dt.	109,90
Earthbaund us.	139,90	Supers. Sac. 2 dt.	129,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Sacker dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Ralley dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lard	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
King Arthur us.	129,90	Coal Spat 2 us.	varb.
Lufia 2 us.	varb.	6 Spieler Adapter	59,90
		Umbau 60Hz	99,90

**NEU NEU NEU NEU NEU NEU**

Der absolute Wahnsinn

Heute wissen was margin abgeht  
Die aktuellen Ausgaben von Sony Magazine und Saturn Magazine inkl. Demo CD. Jeden Monat neu! (engl. Ausgaben) in PAL

Laufst problemlos auf deutschen Konsolen

**SONY MAGAZINE** inkl. **DEMO CD** nur 24,90 DM

**SATURN MAGAZINE** inkl. **DEMO CD** nur 24,90 DM

Weitere Infos bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen hierzu unter Fax-Nr. 0201/777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.  
Ladenpreise können abweichen.  
Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777236)

**0201 / 777235**

## SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Breath of Fire 2 us.	139,90	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	varb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrona Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Dankey Kong 2 dt.	139,90	Fifa Sacker 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadawrun dt.	109,90
Earthbaund us.	139,90	Supers. Sac. 2 dt.	129,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Sacker dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Ralley dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lard	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
King Arthur us.	129,90	Coal Spat 2 us.	varb.
Lufia 2 us.	varb.	6 Spieler Adapter	59,90
		Umbau 60Hz	99,90

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE

- SEGA CD u. 32X

- NEO GEO CD

- JAGUAR u. CD

- PC CD-ROM



...nicht so toll wie Mario Kart, aber zu zweit doch reichlich witzig...



Fahrt Ihr zu zweit, könnt Ihr nicht das selbe Fahrzeug wählen

Mit dem mutmaßlichen Streben, 16-Bit-Spiele verbessert auf den Jaguar umzusetzen, kommt in diesen Tagen ein neues Rennspiel für den Jaguar auf den Markt. *Atari Karts* ist ein Remake von Nintendos *Super Mario Kart*, und zwar derart ähnlich, daß ich an Ataris Stelle Angst vor einer Plagiats-Klage hätte. Es handelt sich ebenfalls um ein 3D-Rennspiel mit geschlossenen Kursen, Go-Kart-ähnlichen Fahrzeugen und Cup-System. Was bei Nintendo die Hubraumklassen waren, sind bei Atari eben Schwierigkeitsgrade. Auch in *Atari Karts* müßt Ihr erst alle Cups gewinnen, bevor Ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad anwählen könnt. Die Unterschiede zu Nintendos Klassiker gestalten sich wie folgt: Die Strecken können hügelig angewählt werden (aha, das ist also der

## Dreist geklont Atari Karts

Unterschied zwischen 16 und 64 Bit), es sind nur sieben Karts auf der Strecke, und nach dem letzten Cup eines Schwierigkeitsgrades fahrt Ihr ein "Miracle Race". Dazu fallen "Schalenschießen" (wie auch einige andere Extras) und damit auch der Battle-Mode weg. Was bleibt, ist ein Speed-Extra, ein Slow-Down, Gelände-reifen, ein Lenkungsumdreher und ein Anti-Rutsch-Extra. Fahrt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm (wie könnte es auch anders sein?) horizontal geteilt. Allerdings werden auch im Duett immer nur Cups gefahren, einen speziellen Head-to-Head-Modus gibt's nicht. Gewonnene Cups werden automatisch im Modulspeicher

untergebracht, deshalb gibt's auch immer nur einen Spielstand. Die musikalische Untermalung besteht aus späcigem Synthi-Sound (nix Flottes). Is



„ Auch wenn das Fahrgefühl der *Atari Karts* bei weitem nicht so gut ist, wie das der *Mario Kart*s – bei Nintendos Klassiker ist so viel Gutes geklaut worden, daß auch die Atari-Rennerei echt Spaß macht. Dazu kommt,

daß das Angebot an tauglichen Rennspielen für den Jaguar ja nach wie vor recht dünn ist. Irgendwie werd' ich das Gefühl nicht los, daß Atari inzwischen jeden Anspruch auf "64Bit" fallengelassen hat und versucht, mit 16-Bit-Umsetzungen den Jaguar zu retten. Aber zurück zu den Karts: Was echt nervt ist, daß Ihr an Hindernissen meist völlig klebenbleibt – ohne Rückwärtsgang ist dann absolut kein Weiterkommen. Daß das restliche Feld in der Zeit an Euch vorbeizieht, könnt Ihr Euch ja vorstellen. Es erfordert schon einiges an Übung, bis Ihr endlich raushabt, wie nah Ihr an einem Hindernis vorbeikurven könnt, ohne hängenzubleiben. Warum Atari aber nicht noch mehr Ideen bei Nintendo abguckt hat, ist mir ein Rätsel (wenn schon, denn schon). „



Jeder will auf das Treppchen; die Cups werden gespeichert



Auch im Solo-Modus läuft das Handling zu wünschen übrig

System: Jaguar  
Spieldtyp: Rennspiel  
Megabit: 16  
Hersteller: Atari  
Testversion: Atari  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7  
Preis: ca. 110 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 71%  
Musik: 46%  
Soundeffekte: 48%

Spielspaß **72%**

Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-  
Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1:..Geld sparen!



mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **Selbst** in die Hand.  
Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über  
**8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens:  
Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2:..Superstark!



mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden!  
Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt  
nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das  
Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3:..es lohnt sich!



mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser  
**werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein  
Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2**,  
die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer  
des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit  
alten Bekannten und vielen brandneuen Level.  
Na dann viel Spaß!



Du  
hast  
2  
TOP  
Level



Der Automapper zeigt Euch den Level mit Geheimgängen

Die gnadenlose Killermaschine, die der Schweizer H.R. Giger vor siebzehn Jahren für Ridley Scotts Meisterwerk *Alien* schuf, gehört sicher zu den furchterregendsten Gegnern, mit denen es Schauspieler jemals zu tun hatten. Lautlos schlich die schwarze Gefahr durch die Nostromo auf der Jagd nach Futter (auch Besatzung genannt), sein Blut zersetzte härtesten Stahl. 1986, sieben Jahre nach dem oskargekrönten Original, schickte James Cameron in *Aliens* die einzige Überlebende auf einen von Aliens verseuchten Planeten. Als Lieutenant Ripley kämpfte Sigourney Weaver zusammen mit einem Trupp Marines diesmal sogar gegen eine Horde Aliens, die selbst ihre Königin mitbrachten. Auch diesmal bleibt Ripley als einzige am Leben und landet auf ihrer Flucht prompt in *Alien 3*, der 1992 in die Kinos kam. Ihr Raumschiff stürzt auf einen Gefängnisplaneten, und wie das Schicksal so spielt, hatte sich in ihrem Gefährt einer der lästigen Aliens versteckt, der jetzt den Knast un-

Jedes Szenario bietet grafisch viel Abwechslung



Mit der Smart Gun erledigt Ihr auch ganze Alien-Rude

## Kill me Alien Trilogy



sicher macht. Obwohl Ripley am Ende des dritten Teils starb, plant man angeblich gegenwärtig eine weitere Fortsetzung, bei der auch Sigourney Weaver wieder mitspielen soll.



Oben rechts im Bildschirm seht Ihr Euren Vorrat an Lebensenergie

Bekanntlich leben in Hollywood Tote immer etwas länger. Aus jedem der drei Alien-Filme hätte man locker ein exzellentes 3D-Spiel machen können, doch Acclaim ließ sich nicht lumpen, sicherte sich die Rechte für alle drei Teile und versprach sie zu einem spannungsgeladenen Actiongame. Interessanterweise beginnt die Handlung auf LV426, also dem Planeten aus *Aliens*. Im brillanten Vorspann sieht Ihr, wie die Marines in der Kolonie landen und von Aliens angegriffen



werden. Im Spiel seid Ihr allerdings auf Euch selbst gestellt, die Marines wurden wohl schon zu Alien-Burgern verarbeitet. Zunächst wählt Ihr Euren Schwierigkeitsgrad, gebt schon erworbene, zwanzigstellige Paßwörter ein, oder ladet Euren Spielstand einfach von der Memory Card. Vor jedem Level gibt's ein kurzes Missionbriefing, meistens geht es darum, möglichst viele Aliens zu vernichten, irgendwelche Gegenstände aufzusammeln und natürlich den Ausgang zu finden. Falls Ihr die gestellte Aufgabe allerdings nicht wenigstens bis zu einem bestimmten Prozentsatz erfüllt, verwehrt Euch der Computer den Zugang zum nächsten Spielabschnitt. In der ersten Stufe verteidigt Ihr Euch zunächst nur mit einer mickrigen Pistole, wer sich etwas umschaut findet jedoch schnell eine Schrotflinte. Wenigsten den Bewegungsmelder am rechten unteren Bildschirmrand muß man nicht lange suchen, obwohl man sich nicht zu sehr auf ihn verlassen, denn wie der Name schon sagt, er meldet lediglich Objekte, die sich bewegen. Einige Aliens verhalten sich absolut ruhig, bis man direkt in sie hineinläuft. In späteren Spielabschnitten sammelt Ihr dann auch noch einen Flammenwerfer, ein Plasmagewehr und als wirksamste Waffe die Smart Gun. Durchschlagenden Erfolg versprechen Handgranaten und Miniraketen, mit denen Ihr Euch auch den Zugang zu Geheimräumen freisprengt. In dunklen Gassen helfen Taschenlampe und Infrarotbrille, der Automapper liefert Euch einen Überblick über den gesamten Level. Wer in späteren Stages überleben will, kommt ohne schützende Kleidung nicht aus, die Euch eine gewisse Zeit vor Verletzungen und



Die Alien-Dogs sind ziemlich langsam und leicht auszuschalten



Der Flammenwerfer ist gegen Facehugger am wirkungsvollsten

Energieabzug bewahrt. Nach jedem dritten oder vierten Spielabschnitt folgt eine kurze Bonusstage, in der Ihr Euch innerhalb eines Zeitlimits mit Munition und anderen Extras versorgt, ohne von Außerirdischen belästigt zu werden. Als Endgegner erwartet Euch in jeder der drei Welten eine Alien-queen, die Ihr mit genügend Granaten aber leicht aus den Latschen kippt. **RZ**



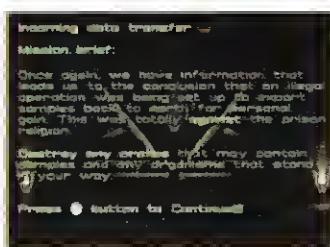
**„** Das wichtigste an 3D-Actionspielen ist immer noch die Stimmung, die durch Soundeffekte und intelligentes Spieldesign aufgebaut wird. Wer sich schon mal an Kileak the Blood versucht hat, weiß, daß gute Grafik allein nicht ausreicht, beim Spieler nervenzerfetzende Hochspannung zu erzeugen. Wie man jemanden allein durch Soundeffekte an den Rand des Herzinfarktes zwingt, zeigte uns Atari bei Alien vs. Predator, einem der wenigen gelungenen Jaguar-Spiele. Dumpfes mechanisches Stampfen, unterbrochen durch plötzliches Zischen oder Kreischen aus verschiedenen Richtungen, sorgten für eine unglaubliche Stimmung, die den Spieler so-



Wenn die Anzeigen rot auffeuchten, hat Euch der Alien eine verpaßt. Solange die Rüstung noch hält, wird Euch aber keine Energie abgezogen.



gar nervös machte, wenn kein Gegner weit und breit war. Den Soundeffekten bei Alien Trilogy fehlt dieses beklemmende Flair leider etwas, lediglich der Bewegungsmelder ist immer für einen kurzen Herzstillstand gut, wenn er plötzlich einen Alien direkt vor Deiner Nase anzeigen. Als Ausgleich dafür überzeugt das Spieldesign auch die größten Kritiker. Grafisch bietet Acclaim Trilogy alles, was die Playstation drauf hat. Halbdurchsichtige Membrane und Fensterscheiben, wunderschöne Lichteekte, absolut fließendes Scrolling und sehr detaillierte, stimmungsvolle und abwechslungsreiche Texturen begeisterten die gesamte Redaktion. Lediglich die Auflösung gab Anlaß zur Kritik, viele Objekte werden doch sehr pixelig, wenn man sie aus der Nähe betrachtet. Die ca. 30 Level (wenn man die Bonusslages mitrechnet) wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet, und im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Games haben



Ganz oben: Einige dieser Schalter lassen sich nur mit einer Batterie umlegen.

Unten: Vor jedem Level erhalten Ihr das Mission Briefing

sich die Entwickler nicht auf ein langweiliges rechteckiges Levellayout beschränkt. Obwohl natürlich auch bei Alien Trilogy die Action im Vordergrund steht, gibt es vor allem in zweiten Spielabschnitt auch einige knifflige Rätsel zu lösen, die meist mit versteckten Schaltern und Geheimräumen zu tun haben. Auch auf der einfachsten Spielstufe wird Euch Acclaims 3D-Hit einige Zeit beschäftigen, da verschiedene Stellen wirklich extrem schwer zu meistern sind. Für Deutschland wurde von Probe eine spezielle Version entwickelt, in der nur Aliens als Gegner vorkommen (Jugendschutz). Ab April soll Alien Trilogy bei uns erhältlich sein, wer eine Playstation hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

System: Playstation

Spieletyp: 3D-Action

Megabit: CD

Hersteller: Probe Software

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Speicheroption, Surround-Sound

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 84%

Musik: 69%

Soundeffekte: 72%



Spiel-spaß **87%**



Oben:  
Salvo feuert einen  
gewaltigen Plasmastrahl  
auf seinen Gegner



Das kann sich sehen lassen: Ein astreiner 25-Hit-Combo

Fast in jedem seriösen Fachmagazin heimste der erste *Rise of the Robots*-Teil vernichtende Wertungen ein. Ganze zwei Jahre lang hatte damals die englische Entwicklerfirma Mirage an ihrem Cyborg-Beat'em-Up gearbeitet, ohne sich großartige Gedanken über das allmächtige Zauberwort: "Gameplay" zu machen. Trotz aller Zerstörungskritik wurde das Spiel in England ein richtiger Verkaufsschlager. Hier sieht man mal wieder, was gutes Marketing alles vollbringen kann. Eine ausgeklügelte Werbekampagne zur rechten Zeit und ein Produkt, egal wie schlecht es ist, verkauft sich trotzdem gut. Allerdings dürfte jeder *Rise of the Robots*-Käufer recht schnell bemerkt haben, was für ein Schrottspiel er sich zugelegt hat und beim nächsten Softwarekauf etwas vorsichti-

## Die Auferstehung *Rise 2: Resurrection*

ger sein. Nachdem sich die erzürnten Wogen etwas geglättet haben, hat Mirage alle Kritikpunkte peinlich genau studiert und machte sich gleich an die bereits geplante Fortsetzung heran. Und man möchte es kaum glauben, nur acht Monate später halten wir bereits das fertige Endresultat von

*Rise 2: Resurrection* in unseren Händen. Genug der leidlichen Vergangenheitsgeschichte, wenden wir uns der vielversprechenden Gegenwart zu. Im Solomodus tretet Ihr diesmal gegen 18 (!) verschiedene Robotertypen an, die teils frisch aus dem 3D-Studio (eine teure High-End-Grafik-

Rechts: Bei jedem härteren Treffer sprühen die Metalllunken  
Unten: Wo Insame hinhaut sind Blechschäden garantiert



software) entsprungen sind. Zunächst könnt Ihr via Joypad das farbliche Outfit Eurer Kampfmaschine bestimmen. Jeder der Blechkameraden hat im harten Duell seine Vor- und Nachteile. Der Loader-Typus haut zum Beispiel ordentlich drauf, bewegt sich aber mit der Eleganz einer rostenden Mülltonne. An die 30 Moves haben alle Cyborgs diesmal in petto. Zum Vergleich, beim ersten Teil waren's noch klägliche sieben. Auch an ein hochzählendes Combo-Move-System haben die Entwickler diesmal gedacht, und einige "Iron-Mens" tragen sogar Waffen mit sich herum. Thunder zum Beispiel geht mit kreischender Kettensäge auf seine Gegner los, währenddessen Krator lieber seine Missile-Kanonen sprechen lässt. Am oberen Bildschirmrand gibt's wieder für jeden Kämpfer eine Energieleiste, die bei jedem eingesteckten Treffer schwindet. Pfeift der Kontrahent in der zweiten Runde aus dem letzten Ventil, darf ein "Execution"-Move ausgeführt werden (woher diese Idee wohl nur stammt?), der bei richtiger Ausführung den Feind in seine Einzelteile zerlegt. Wer keine



Roboauftaup: Alle 18 Cyberrücken auf einen Blick

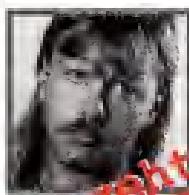


Irgendwie kommt mir diese Szene bekannt vor:  
Der ruhmreiche Sieger darf am Ende der zweiten Runde einen "Execution"-Move ausführen



Gewonnen: Surpressor in der glorreichen Siegerpose

Lust mehr hat, sich mit dem Computer zu duellieren, kann sich natürlich auch mit einem Kumpel ein zünftiges Match liefern. Fliegt ein Spieler dann vorzeitig aus dem Ring, prügelt sich der verbleibende Roboterheld weiter mit den restlichen Rechnerrümpeln herum. ws



**„**Eigentlich hatte ich die Nase gestrichen voll von Mirages erstem Prügelmachwerk. Als vor einem knappen Jahr die Nachricht eintraf, daß ein Nachfolger in Arbeit ist, lief mir ein kalter Angstschauer über den Rücken. Doch die Entwickler haben sich alle Beanstandungen wirklich zu Herzen genommen und zeigen, daß mit etwas Sorgfalt und Bedacht einiges mehr aus dem hochtechnisierten Beat'em-Up-Thema herausgeholt werden kann. An der schön anzusehenden Render-Grafik hat's ja bekanntlich

nicht gehapert, doch auch in diesem Punkt hat *Rise 2* beachtlich zugelegt. Endlich kann man sich seinen Lieblingsdruiden ohne Vorgaben selbst auswählen. Aber das wichtigste in diesem Genre ist die Spielbarkeit, und das Salz in der Suppe, eine ausgefeilte Special-Move-Palette. Beides ist in zufriedenstellendem Maße vorhanden, wenngleich die Animation der Spielfiguren hätte besser ausfallen können. Das gleiche gilt für die Hintergrundgestaltung, deren künstlerische Qualität von gut bis eintönig schwankt (bewegte Objekte sucht man verge-



Oben:  
Vandale macht mit Kettenägen-einsatz seinem Namen alle Ehre



Links:  
Potzblitz kann man hier nur sagen

bens). Auch technisch kann sich *Rise 2* sehen lassen: Riesensprites, die ohne großes Zuckeln über den Bildschirm fegen und grafisch teils ordentliche Background-Szenarien runden das zweite Machwerk gelungen ab. Anderseits vermisste ich auch bei der Fortsetzung erfrischende Spielideen oder spitzfindige Gags. Zudem sind die Ladezeiten ebenfalls nicht zufriedenstellend und nagen bei längeren Spielesessions am Nervenkostüm. Ebenso musikalisch und Soundtechnisch haben sich die *Mirage*-Entwickler nicht gerade übernommen: Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke gehören sicher nicht zum kompositorischen Nonplusultra und fangen auf Dauer gar an zu nerven. Freunde aller 3D-Kielereien werden von *Rise 2: Resurrection* kaum Notiz nehmen, aber aufgeschlossene Street Fighter-Veteranen können durchaus ihren Spaß haben. Obwohl ich persönlich jedem Capcom und SNK-Beat'em-Up klar den Vorzug gebe. **„**



Hier ein weiteres Beispiel für schwache Hintergrundgestaltung



Kurze Render-Intros stellen die Charaktere vor



Ansonsten gibt's nur einen Lade-Screen zu sehen

System: Playstation  
Spieltyp: Beat'em-Up  
Megabit: CD  
Hersteller: *Mirage*  
Testversion: *Acclaim*  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%

Musik: 71%

Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß **65%**



Die 3D-Umgebungen lassen keine Wünsche offen



Nach ein paar Lasertrettern zerplatzt die Blechbüchse

Nach dem großen PC-Erfolg arbeitet Interplay schon seit geraumer Zeit an der PlayStation-Fassung ihres 3D-Knüllers. Jetzt ist es endlich soweit, die finale Version traf gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß in unserem „Testlabor“ ein. Wie üblich spielt die Story in der fernen Zukunftswelt, die sich nicht wesentlich friedlicher gestaltet, als unsere Gegenwart. Ihr tretet in die Fußstapfen eines furchtlosen Kampfpiloten einer privaten Söldnerstaffel, die im Dienste der zwielichtigen „Terran Minerals Corporation“ operiert. Bei der dubiosen Firma handelt es sich um eine Münchengesellschaft, die mit billigen Roboterknechten und minimaler Menschenbesatzung an Bodenschätzen reiche Planeten ausplündern. Als furcht-

## Völlig schwerelos Descent



loser Space-Cowboy ist es Eure Aufgabe, alle Minenstationen von den verrückt geworfenen Wachdroiden und Mordmaschinen zu säubern. Ihr klemmt Euch hinter die Kontrollen Eures High-Tech-Fighters und stürzt Euch wagemutig in verzwickte Labyrinthgänge von über 30 Stations-Level. Mit Standardlaser (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, düst Ihr freischwebend durch verwickelte Stollengänge und schießt auf alles, was sich bewegt. Neben der Befreiung von Geiseln

ist unser primäres Ziel der Hauptcomputer jeder Abteilung. Sobald der zerstört ist, gilt es unter Zeitdruck den Ausgang zu finden, ansonsten verliert Ihr ein Leben. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitsschlüsseln, die gut versteckt sind, lassen sich die entsprechenden gekennzeichneten Türen öffnen. Zusätzlich findet Ihr unterwegs Power-Ups und

Zusatzzenergie, die für nötigen Nachschub sorgen. Damit Ihr aber nicht nur auf die Nachschuhhilfen angewiesen seid, wenn die Systeme Eures Raumschiffes einen kritischen Level erreichen, haben die Programmierer spezielle Regenerationsfelder eingebaut, die verbrauchte Energie wieder zurückbringen. Fünf verschiedene Waffensysteme (Ausbau-laser, Streuschuß, Plasmawerfer und Fusionszünder) könnt Ihr unterwegs ergattern, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Eine Automapping-Karte im 3D-Gitterlook sorgt für den notwendigen Durchblick. Descent hat



Links: Die 3D-Übersichtskarte sieht zwar gut aus, hilft aber wenig bei der Orientierung



Ein kleines Render-Intro darf auch bei Descent nicht fehlen



Die Lichteffekte der PS-Variante sind ein wahrer Augenschmaus



Gereftete Geiseln bringen (außer Dankbarkeit) viele Extrapunkte auf das Konto



Mehr Übersicht: Das Cockpit lässt sich auf Wunsch komplett ausblenden

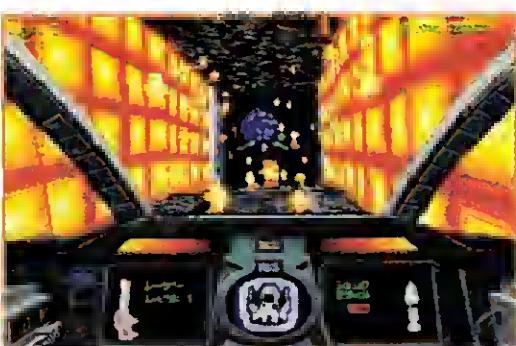
eine Link-Option eingebaut, mit der Ihr Euch auch zu Zweit duellieren könnt, vorausgesetzt Euer Kumpel besitzt auch eine Playstation und das gleiche Spiel. Als Testversion hat uns Acclaim-Deutschland (aus welchen Gründen auch immer) die japanische NTSC-Version geschickt, was an den Schriftzeichen der Cockpitanzeigen zu erkennbar ist. Bis auf den Fernsehnormbedingten Geschwindigkeits/Bildschirmformat-Verlust (das Scrolling ist ca. 20% langsamer und hat schwarze Balken oben und unten), sollte die Version vollkommen identisch mit der PAL-Variante sein. ws



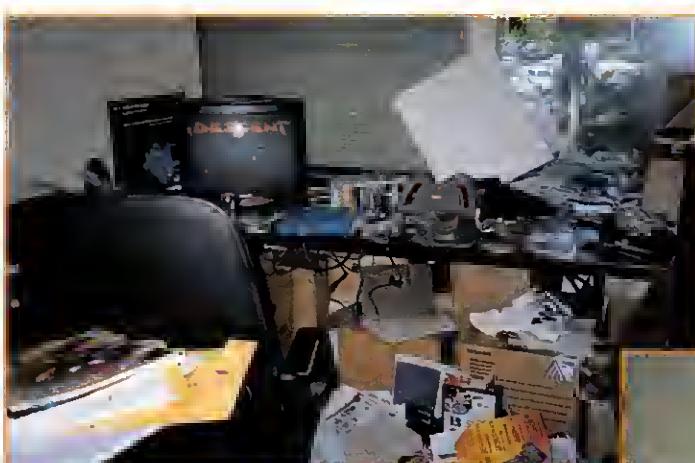
**„Der Spieltester warnt:** Wer an Schwindel- oder Klaustrophobie-Anfällen leidet, sollte aus gesundheitlichen Gründen die Finger von diesem ansonsten hervorragend verträglichen Produkt lassen. Doch jetzt mal im Ernst: Die beklemmende Atmosphäre und dazu eine völli-



Nur mit richtiger Keycard sind die tarbigen Türen zu öffnen



In diesen Zonen wird Euer Raumflitzer wieder bis zum Anschlag aufgetankt



Hartnäckige Gegner verlangen nach schwerem Geschütz



Oben seht ihr das „aufgeräumte“ Arbeitszimmer des Descent-Producers Alan Paulish (der Herr rechts)

Zusatzlevel verstecken. Das skeptische Redakteursauge erblickt nicht nur feinste Technik, sondern auch ein durchdachtes Spieldesign. Lassen sich die ersten Level noch leicht und flott durchspielen, sind in späteren Stufen die Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit und das Ge-



Ist der Computer zerstört, gilt es, schleunigst den Ausgang zu finden



Blaue Plasmakugeln trischen kurzfristig den Energievorrat wieder auf

dächtnisvermögen ungleich höher. Allgegenwärtige Lichteffekte, superflüssiges 3D-Scrolling (steht einem kleinen Pentium in nichts nach) und feinstes Texture-Mapping machen Descent zu einem phänomenalen Actionspektakel. Ein besonderes Lob gibt's auch für die toll komponierte Musik und die Soundeffekte, die den Spieler regelrecht anfeuern. Diebische Freude bereitet der Zwei-Spieler-Link-Modus (vor allem, wenn sich zwei Leute hinterherjagen). Descent ist zur Zeit für mich der Spitzenreiter in diesem Genre und sein Geld auf alle Fälle wert.

**System:** Playstation  
**Spieldaten:** 3D-Shooter

**Megabit:** CD

**Hersteller:** Interplay

**Testversion:** Acclaim

**Spieler:** 1 bis 2

**Features:** Memory Card-Save (3 Blöcke), Passwort, Link-Option

**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5

**Preis:** ca. 100 Mark

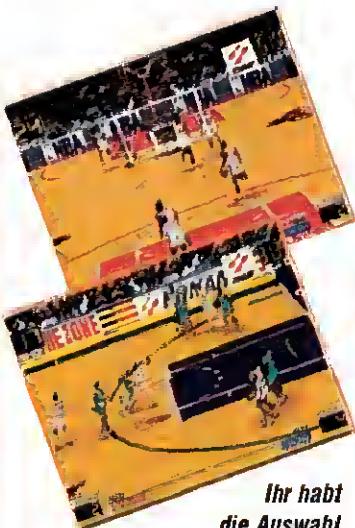
**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 80%

**Musik:** 74%

**Soundeffekte:** 79%

**Spiel-**  
**spaß** **84%**



Ihr habt die Auswahl zwischen drei verschiedenen Perspektiven



Antängerpech: Die Defense lahmt noch rum, anstatt einzuschreiten

**K**onami hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich genauso wie EA mit ihrem EA Sports-Ableger eine eigene Fitness-Abteilung, genannt "Konami XXL Sports Series" zugelegt. Nach *ISS Deluxe*, *Goal Storm* und *NBA Give N' Go* ist *NBA in the Zone* bereits das vierte Erfolgsprodukt aus der neuen Serie. Ganz State-of-the-Art-mäßig präsentiert sich das neue Game im Polygon-Outfit. Die Bewegungen der Spieler wurden im Motion-Capture-Verfahren (mal wieder) aufgezeichnet und dann in den Programmcode eingebaut. Das Ergebnis sind sehr schnelle und realistische Aktionen auf dem Platz. Durch die offizielle Lizenz stimmen Trikotnummern und das Aussehen der Digi-Spieler mit den NBA-Stars überein. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln (der Ball kann im Gegensatz zu *NBA Jam* auch ins Aus gehen) fünf gegen fünf; seit Ihr Besitzer von zwei Multi-Taps und acht Joypads, dann können bis zu acht Spieler in jeder erdenk-

**Replays sind der gerechte Lohn für einen Treffer. Nach jedem Match könnt Ihr Eure persönliche Stallslik jeweils mit der des direkten Gegenspielers vergleichen (Bild unten rechts).**

lichen Kombination gegeneinander spielen. Fehlende Mitspieler übernimmt in diesem Fall der Computer. ds

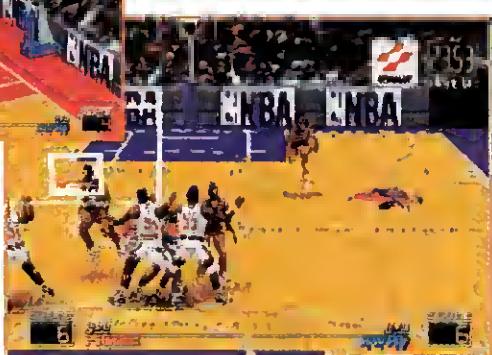


Bei Freiwürfen (Bild ganz oben) müsst Ihr den hektischen weißen Pfeil genau am Korb anhalten



*Super*

„ Durch die größere Detailgenauigkeit rückt Konamis *NBA* näher an die Qualität einer Liveübertragung heran, als dies bei Acclaims *NBA Jam* der Fall war. Dennoch liegt auch hier wieder der Schwerpunkt auf schnell erlernbarem Gameplay und viel



Action, was eigentlich schon mein einziger Kritikpunkt an *NBA In The Zone* wäre (außer der schweinchenrosa Hautfarbe von Schrempf). Viele Gedanken um eine bestimmte Taktik braucht man sich im Spiel gegen den Computer nämlich nicht zu machen – filmreife Dunks hinzulegen, macht aber irgendwo auch mehr Spaß. Die Steuerung hat man schnell begriffen, wobei das Blocken des Gegners im Spiel gegen den Computer anfangs etwas Probleme macht, da man sich erst an die neue Optik gewöhnen muß, um schnell genug auf den richtigen Abwehrspieler umschalten zu können. Sehr gut gefallen haben mir die vielen Moves der Spieler wie z.B. Würfe aus der Drehung heraus, die Aktualität des Rosters (Raptors und Grizzlies sind bereits enthalten) und die Stadionatmosphäre, die der Ami-Kommentator vermittelt. Besonders schön kommt auch das Auto-Zoom-Reply nach einem Korb. Die Musik ist recht fetzig und wechselt sogar mit jedem neuen Viertel. Ich persönlich ziehe zwar immer noch das ältere *NBA Jam* vor, *In The Zone* ist aber gefährlich gut.“

**System:** Playstation  
**Spieldtyp:** Basketballspiel  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Konami  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1 bis 8  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** drei  
**Gratifik:** 82%  
**Musik:** 70%  
**Soundeffekte:** 78%

**Spielspaß** **80%**





Take off: In der Stadt hebt ihr des öfteren mit vom Boden ab



Auch die Gegner bleiben vor Karambotagen nicht verschont

**S**pannender als eine Motorrad-Führerscheinprüfung, tödlicher als ein Stau zur Hauptverkehrszeit: Das gute alte *Road Rash* gilt unter Kenntnern immer noch als bester Vertreter des Gib-Gas- und Hau-Drauf-Genres. Bei der vorliegenden Sony-Variante hat sich wenig verändert: Zu Spielbeginn darf man eine von fünf Strecken auswählen, erst dann geht's mit einem fetzigen Videoclip und klangvollen Heavy-Metal-Sound an den Start. Ihr schlüpft in die Rolle eines Motorradrowdies und rast mit hartgesottenen Kontrahenten um die Wette. Dabei zählt nur eines, unter den ersten drei Plätzen zu landen und Kohle abzukassieren. Um das Rennen zu gewinnen, ist den Möchte-



Oben:  
Die attbekannten  
3DD-Videos gibt's in  
verbesserter Bitqualität  
zu bewundern

gern-Rockern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr wie gewohnt während der Fahrt ordentlich Hiebe und Tritte verteilen. Ein Energiebalken zeigt an, wieviele Treffer der Fahrer noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann. Auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwin-

digkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Bei der kurvigen Berg- und Tal-Fahrt sorgen lahme Sonntagsfahrer für akute Crash-Gefahr.

ws



Diesen Tunnel dürft ihr auf dem Pacific-Kurs durchfahren

spaß. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die detaillierten ausgefeilten Landschaftspisten – mein Liebling ist der Coast Kurs – sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fuhrpark, der allerdings zuerst bitter erkämpft werden muß. Trotzdem packte mich ein starkes Frustgefühl, als ich nach wenigen Minuten feststellen mußte, daß sich die PS-Variante keinen Deut von der (damals fantastischen) 3DO-Version unterscheidet, mal abgesehen von der verbesserten Darstellungsqualität aller enthaltenen Videoclips. Hätten sich die Programmierer umsetzungstechnisch mehr Mühe gegeben und *Road Rash* eine Generalüberholung gegönnt, gäb's mein Siegerlächeln. Allein Extreme Games zeigt, daß zumindest optisch wesentlich mehr machbar gewesen wäre.

„ Die Playstation-Umsetzung macht es dem Spieldesigner nicht gerade leicht: Eigentlich bereitet die Biker-Hatz quer durch den amerikanischen Kontinent und über diverse hügelige Rennstrecken einen Helden-

System: Playstation

Spieldesign: Action-Rennspiel

Megabit: CD

Hersteller: EA

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 77%

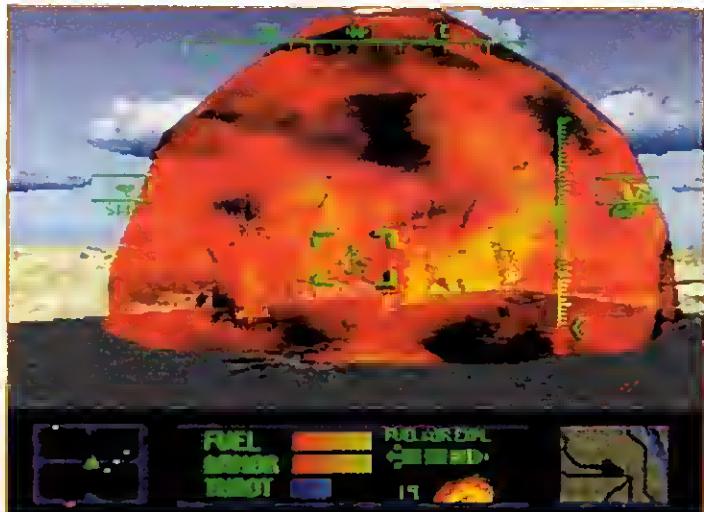
Musik: 65%

Soundeffekte: 70%

Spiel-  
spaß **75%**



Trefft Ihr einen Feind, taucht meistens ein nützliches Extra auf



Landschaft, Explosionen und Feinde bestehen aus Polygonen

Für alle, die's gern so richtig krachen lassen, gibt's mit *Agile Warrior* satten Nachschub. Ihr schwingt Euch in das Cockpit eines Kampfjets und fliegt diverse Missionen, die zumeist das Zerstören von bestimmten Zielen erfordern. Dabei ist *Agile Warrior* eher ein rassiges Action-Spiel und hat weniger Simulationsanspruch. Mit dem Steuerkreuz reguliert Ihr Richtung und Höhe, per Knopfdruck wird Gas gegeben und damit ist die Jetsteuerung auch schon komplett. Eure Bewaffnung hängt davon ab, welche Extras Ihr auflest. Solche Extras hängen als Tonnen in der Luft (?), wenn Ihr ein Ziel zerstört. MG und Raketen sind Standard, allerlei Knaller bis hin zu Napalm und Atombombe gilt's zu finden. Feindliche Treffer bügelt Ihr einfach durch das Auflesen von Repa-

Laut und schmutzig

## Agile Warrior

raturkits aus. Ermals wirkt sich ein Bombardement auch auf die Landschaft aus. Neben verkohlten Flecken hinterlassen Eure Angriffe echte Krater, bei denen die Polygon-Landschaft abgesenkt wird. Megagroße Explosionen und satte Soundeffekte runden den Action-Aspekt ab. Im Flug könnt Ihr jederzeit auf eine detaillierte Landschaftsübersicht mit den Missionszielen zurückgreifen. Hart erkämpfte Spielstände werden auf Karte gesichert, der Sound kommt "hard'n'heavy".

js



„Agile Warrior ist zwar nicht gerade als extrem umfangreich zu bezeichnen, der Schwierigkeitsgrad in späteren Levels wird Euch aber schon ein Weilchen beschäftigen. Was ich dem Spiel ankreiden muß, sind die spärlichen Einstellungen vor dem



Unterschiedliche Szenarien – unterschiedliche Anforderungen



Wenn sie das in Genf das wüßten – der Nuklearschlag räumt auf

Spieleinstieg, die unfaire Überlegenheit anderer Flieger und das Fehlen von Rücksetzpunkten innerhalb einer Mission. Ansonsten setzt *Agile Warrior* neue Maßstäbe, zumindest, was Explosionen angeht. So groß, bunt und laut habt Ihr's bestimmt noch nicht in einem Videospiel krachen lassen. *Agile Warrior* gibt sich nicht die geringste Mühe, als Simulation zu wirken, und das ist gut so. Keine Abstürze, tolle Geschwindigkeit, krachige Waffen – so wird bei Baller-freaks echte Motivation erzeugt. Einzig das gefahrlose Durchfliegen eines Atom-Pilzes kommt doch reichlich unreal. Alles in allem kann ich Action-Fans ein ausglebiges Probespiel empfehlen. Der Anschluß der Konsole an die Stereo-Anlage ist hier echt ratsam.“

System: Playstation  
Spieldtyp: Action  
Megabit: CD  
Hersteller: Virgin  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Gratik: 72%

Musik: 62%

Soundeffekte: 74%



Spiel-  
spaß **68%**

# Flug und trug Jupiter Strike

Das Überleben der Menschheit liegt mal wieder in Eurer Hand. Eine außerirdische Flotte nähert sich der Erde und zerstört dabei alles was Ihr in den Weg kommt. Ihr sitzt im Cockpit eines High-Tech-Kampfraumers, der den klangvollen Namen "Coleoptere" trägt. Dieser kleine Flitzer ist der einzige Schutz vor der endgültigen Vernichtung. Euer Jäger ist mit automatischen Zielvorrich-



Der Flug durch einen Astroidengürtel



Zwei Perspektiven stehen Euch zur Auswahl

tung ausgestattet und feuert bis zu fünf Lasersalven gleichzeitig ab. Von donnernden Asteroidengürteln mit lebensbedrohlichen Robotercolonien bis zu riesigen Flotten von Sternenschiffen, ist alles dabei, was das Space-Söldnerherz begehrte. Wer sich im inneren seines Jägers wohler fühlt, darf die Cockpit-Perspektive anwählen. Bei jeglicher Feindberührung oder Treffern wird Euch kostbare Energie abgezogen. Falls Ihr am Endgegner eines Levels scheitert, müsst Ihr leider wieder von vorn beginnen. Ein kurzes Missionbriefing klärt Euch über die Lage des nächsten Abschnittes auf. Zur Bewältigung des Auftrages stehen mehrere Continues zur Verfügung.

ws



„Früher war Taito ein Garant für passable Automatenumsetzungen aus der Spielhalle. Heutzutage bringen die Japaner nicht mehr zustande, als ein lieblos gestaltetes 3D-Shoot'em-Up zu präsentieren, das im grunde eine grafisch (auf keinen Fall spielerisch) verbesserte Starwing-Variante darstellt. Im wesentlichen ist Jupiter Strike (in Japan wurde das Spiel unter dem Titel Zeitgeist verkauft) eine öde "Ich-krieg-dich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallerei mit allenfalls dezenten Starblade-Spuren. Ihr ballert eine Gegnerformation nach der anderen ab, von neuen Ideen fehlt weit und breit jede Spur. Die mit Texturen versehene 3D-Grafik ist auf einer PAL-Maschine relativ lahm, dafür recht ordentlich detailliert und in Echtzeit berechnet. Wegen fehlender Abwechslung wird Jupiter Strike spätestens nach einer halben Stunde enorm langweilig: Absturz in spielerische Tieffluggregionen.“

**System:** Playstation  
**Spieltyp:** Action-Shooter  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Taito  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 100 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Gratik:** 61%

**Musik:** 45%

**Soundeffekte:** 50%

**Spiel-  
spaß** **43%**

## VIDEO GAMES

**Verkaufte Auflage  
60.479  
(IVW 4/95)**

**380.000  
Leser pro  
Ausgabe  
(AWA '95)**

**Fragen  
Sie nach unseren  
Leserschaftsdaten**

**Rufen Sie  
uns an:  
Telefon  
(089)**

**46 13-3 05  
Carolin Gluth  
PLZ 4, 5**

**46 13-3 13  
Natalie Regnault  
PLZ 0 - 3, 6 - 9,  
A, CH**

**46 13-3 33  
Peter Kusterer  
Anzeigenleitung**

**Fax: 46 13-7 89**

MagnaMedia Verlag  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei  
München

## TOP-PREISE



PC CD-ROM SONY PLAYSTATION

ACES COLLECTION	59.00	CD-LEMMINGS	29.95
ACES OF THE DEEP	29.95	BATTLE ARENA THUNDER	49.95
ALIEN LEGACY	69.00	DESTRUCTION DERBY	39.95
AMERICA 1981 '88	29.95	DIRK'S DOORS 96	49.95
AUFSEHNERGST	59.00	DRACU-VAN	49.95
AWARD WINNERZ	32.00	MADDEN 96	39.95
BATTLE BUGS	41.00	MOONSTORM	29.95
CAMPAIGN	44.00	PAINTER GENERAL	32.95
COMBAT CLASSIC 3	69.00	PIGRIM 96	39.95
CYBERIA DT. MADDB	29.95	PHILOSOPH	49.95
DESENT	24.00	PRIMAL RAGE	39.95
DESENCE	29.95	RAPID RELOAD	39.95
FLIGHT COMMANDER 2	69.00	RAIDEN PROJECT	32.95
FUSSBALL WIKI ENCYCLO	37.00	RAVEN	39.95
KINGS QUEST V	29	REVOLUTION X	39.95
LAST DYNASTY	24.00	RIDGE RACER	39.95
MAGIC OF ENDORIA	56.00	ROAD RASH	39.95
MECHWARRIOR 2	44.00	SHELL SHOCK	39.95
MYST	59.00	SHOCK WAVE ASSAULT	39.95
PHANTASMAGORIA	39.00	SLAYER	39.95
SIM CITY 2000	89.00	STARBLADE ALPHA	39.95
SIM CITY 2000 COLLECTION	99.00	TERREN	109.00
SIMISLE	2.00	THEME PARK	39.95
SIM TOWER	76.00	TWISTED METAL	32.95
SIMON THE SORCERER 2	32.00	WEIN FRONT	39.95
SPACE LEGENDS	95.00	WIKI HAMMER	39.95
SPACE QUEST II	32.00	WING HAWK	39.95
STAR TREK J. R.	76.00	WING COMMANDER 3	109.00
STAR TREK 25TH ANN.	89.00	WING WORLDERLAND	39.95
STONEKEEP	44.95		
TFX 2000 EUROFIGHTER	79.00	SONY PLAYSTATION 2	
THE 17TH HOUR	84.95	TOTAL ECLIPSE TURBO	119.00
REBEL ASSAULT 2	69.00	POWER SERVE TENNIS	79.95
BATTLE ISLE 2		RAIDEN PROJECT	39.95
APACHE LONGBOW	79.00	XCOM	39.95
WIPER OUT	34.95		
DESTRUCTION DERBY	34.95	SONY PLAYSTATION 1	
COMMAND & CONQUER	84.95	ZEITGEIST	119.00
NBA JAM '98	79.00	BOXERS ROAD	119.00
WRESTLE MANIA	79.00	EXECUTOR	119.00
WARCRAFT 2	79.00	Y TENNIS	129.00
TEX FIGHTER	19.00	TWIN BEE DELUXE PACK	129.00
LOST IN SPAC	38.00	PRO WRESTLING	129.00
MAGIC CARPET 2	79.00	WLEAGUE PRIMAL GOAL	129.00
BIOFORGE	38.00	HYPERSPORT SOCCER	129.00
TERMINAL VELOCITY	69.00	IN THE HUNT	119.00
PITFALL WIN '95	64.00	RIDGE RACER REVOLUTION	39.95
STAR TREK FINAL UNITY	108.00		
WING COMMANDER 3	109.00	SEGA SATURN US	
WING COMMANDER 4	99.00		
		NHL ALL STAR HOCKEY	119.00
		ROMANCE OF THE THREE	129.00
		SIM CITY 2000	119.00
GOLD STAR 4-ach Speed	199.00	SHANGHAI	59.95
DOUBLE SPEED CD-ROM	99.00	WORLD SERIES BASEBALL	109.00
TERRATEC 3D SE	139.00	SEGA RALLY	AB 10.11
TERRATEC 3D WAVE	99.00	BLACK FIRE	59.95
MED 2000 16BIT	99.00	MANSION OF HIDDEN SOUL	59.95
SB 16BITMERA BULK	129.00	NBA JAM '98	59.95
50 WATT AKTIVBOXEN	769.00	WINGMAN	
WIDI KEYBOARD TERRATEC	199.00	SEGA SATURN DT	
MSD JOYSTICK	109.00	VIRTUA FIGHTER REMIX	59.95
WINGMAN LIGHT	44.95	DIGITAL PINBALL	59.95
WINGMAN EXTREME	99.00	SHINOB	59.95
		BUG	309.00

**Ständig SONDERPOSTEN ab Lager**

**Alle Spiele mit Deutscher Anleitung  
falls nicht mit folgendem Zusatz:**

**A - Spiel ohne deutsche Anleitung**

**US - Nur mit Adapter spielbar**

**Versand per Nachnahme 10,-DM  
Kostenlose Preisliste anfordern !!**

**HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!**



SOUND & VISION  
Munwiker Straße 196  
24944 FLENSBURG  
Tel: 0461 / 36280 FAX: 36290

**Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !**



Per Schwanzschlag werden die Bösewichte über den Jordan geschickt



Im Kung-Fu-Land erwarten Euch böse Ninja-Schergen

Das vorliegende Jump'n'Run ist für die meisten 3DO-Besitzer längst ein alter Hut. Gex ist ein süchtiger Fernsehjunkie, der Tag und Nacht vor der Glotze sitzt und sich eine Sendung nach der anderen reinzieht. Eines schönen Tages fliegt ein Insekt vorbei, das zur Lieblingssendung ein durchaus willkommener Snack ist. Doch als Gex mit seiner klebrigen Zunge zuschnappt, entpuppt sich der Leckerbissen als gemeine Falle, die ihn direkt in den Fernsehapparat einsaugt. Dahinter steckt Bösewicht Rex, der Chef einer mächtigen Mediengesellschaft. Als Gex findet Ihr Euch in einer bizarren TV-Welt wieder. Um aus der Channel-Hölle zu entkommen, müßt Ihr



eine Fernsteuerung finden, die das Portal zum "Dome" öffnet. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Stationen zu durchlaufen, die mit verschiedenen Themen (Friedhof, Toyland, Kung-Fu-Land usw.) aufwarten. Als Waffe setzt Gex seinen Schwanz ein und fegt damit die meisten Gegner von der Bildfläche. Außerdem be-

## Amphibienpower

### Gex



Oben: Auf dem Friedhof werdet Ihr unentwegt von Zombie-Echsen angegriffen. Links sieht Ihr einen Ausschnitt aus dem Intro.

herrscht Gex als waschechter Gecko einige Tricks: Er klettert problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. ws



Wenn Crystal Dynamics sich an ein Hüpfspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten (dachte ich zumindest damals auf dem 3DO). Was die Entwickler an witzigen Einfällen, grafischen Überraschungen und stim-

mungsvollen Soundeffekten in diesem Spiel versteckt haben, ist sicherlich sehens- und hörenswert, ist allerdings heutzutage nichts weltbewegendes mehr. Jeder der zwölf Szenarien verlangt eine etwas andere Taktik von unserer Echse und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad, Eure Joypadfähigkeiten bis aufs Letzte. Leider gibt es auch keine großartigen Verbesserungen gegenüber der Ur-Version festzustellen, lediglich das Scrolling ist flüssiger und nicht mehr so ruckelanfällig wie auf dem 3DD. Das ist der Punkt, der mich bei vielen Konvertierungen zur Zeit am meisten ärgert. Da PS-Besitzer bislang kaum mit guten Jump'n Run's versorgt wurden, dürfte dieser nette Genverschnitt dennoch viele Freunde finden. "



Selbst im alten Ägypten muß Gex seinen Mut beweisen

System: Playstation  
Spielertyp: Jump'n'Run

Megabit: CD

Hersteller:

Crystal Dynamics

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%

Musik: 67%

Soundeffekte: 82%



Spielspaß **75%**



Du dachtest schon, Du hättest den Drachen endlich besiegt!



Auch wenn Ankh-Morpork friedlich wirkt – der Schein trügt

Terry Pratchett hat mit seinen "Scheibenwelt"-Romanen ein einzigartiges und völlig durchgeknalltes Universum für Fantasy-Geschichten geschaffen. Eine flache Welt, die auf den Schultern von vier riesigen Elefanten ruht, die wiederum auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte stehen – wo gibt's denn so was? Kenner der Romane werden in dem Grafik-Adventure *Discworld* eine Menge Leute und Begebenheiten wiederfinden, die sie schon aus den Büchern kennen. Der von Euch gesteuerte Held ist der völlig erfolglose Laienmagier Rincewind, dessen einziges Talent es ist, in jeder (aber auch wirklich jeder) Situation zu überleben. Die stinkende Hauptstadt Ankh-Morpork an den Ufern des ebenso verschmutzten wie übelriechenden Flusses Ankh

## Eselskarrensuche **Discworld**

schichte und redet mit allen möglichen (und unmöglichen) Leuten. Gegenstände verstaut Ihr in Eurer Truhe, die Euch auf Schritt und Tritt folgt. *Discworld* unterstützt die Playstation-Maus, deren Verwendung an dieser Stelle dringend emp-

fohlen wird. Sämtliche Texte und auch die Sprachausgabe sind ins Deutsche übersetzt worden, wobei der Sprecher von Tom Hanks Eurem Held seine Stimme gab. Wer mal eine Pause braucht, speichert seinen Spielstand eben auf einer Memory Card ab. js



Oben: Der Potaroid-Gnom. Das Inventar läßt auf einen wirren Geist des Besitzers schließen.



ist das eigentliche Szenario. Die Stadt wird nämlich von einem Drachen terrorisiert und damit steht fest: Ein Held muß her! Da natürlich keiner so verrückt ist, sich freiwillig mit einem feuerspeienden Drachen anzulegen, ist ein Loser wie Ihr genau das richtige Opfer. Nach dem Motto "Finde Gegenstand A und benutze ihn mit B" klickt Ihr Euch durch die Ge-



Aha, das ist also der Grund, warum Ihr Euch rösten lassen sollt

teln und englischer Sprachausgabe (Rincewind wird von Eric Idle gesprochen) im Umlauf ist. Ich muß sagen, ich habe mich mit einem Videospielsystem noch nie so königlich amüsiert, wie mit meiner Playstation und *Discworld*. Vergleichbare Spaß-Adventures waren bisher eigentlich immer den PC-Besitzern vorbehalten. *Discworld* ist mit Gags derart vollgepackt, daß Ihr sicher freiwillig mit jeder Person plauscht, derer Ihr im Spiel habhaft werden könnt. Es wird ein Weilchen dauern, bis Ihr die Denkweise intus habt, mit der Ihr die Aufgaben lösen müßt, danach bietet *Discworld* aber den typischen Scheibenwelt-Spaß und wird Euch bis zum etwas anderen Happy End nicht mehr loslassen. Wer auf britischen Humor steht und mit einigen kleinen Übersetzungsfehlern leben kann, sollte sich *Discworld* keinesfalls entgehen lassen.

System: Playstation  
Spieltyp: Grafik-Adventure

Megabit: CD

Hersteller: Sony

Testversion: Sony

Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 78%

Musik: 73%

Soundeffekte: 65%

**Spiel-spaß 88%**



*Johnny Bazookatone* bietet nicht nur gehobenen Jump'n'Run-Anspruch, Ihr müsst auch gelegentlich Rätsel lösen und Tricks linden

Die Special-Waffe sieht zwar toll aus, kann dem Typ in der Disco aber nichts anhaben. Den macht Ihr nur im Sprung von oben fertig.

**M**usik regiert die Welt. Dieser Meinung ist zumindest der Leibhaftige und klaut Johnny seine Wundergitarre „Anita“. Als El Diabolo merkt, daß ihm die Klampfe nichts nützt, weil er nicht darauf spielen kann, kidnappet er kurzerhand die besten Musiker der Welt. Das könnt Ihr Euch als Held natürlich nicht bieten lassen. Ihr schnappt Euch Eure schließfreudige Ersatzgitarre und macht Euch zur Befreiung auf. *Johnny Bazookatone* ist als Action-Jump'n'Run angelegt, was natürlich nicht heißt, daß ausschließlich gehopst und geballert wird. Figuren und einige Gegenstände sind gerendert, der Rest mit viel Witz gezeichnet. Der erste Level mag Eingeweihte vielleicht ein wenig an *Gex* erinnern, dann wird's abwechslungreich. Mit Köpfchen und Geschick findet Ihr eine Menge Bonus, den Ihr auch dringend nötig habt. Nicht weniger als 1000 Noten müsst Ihr sammeln, um ein Extrapreis zu erhalten. Stern-

He's got the groove

## Johnny Bazookatone

chen sind Eure Lebensenergie, die Ihr nach Feindkontakt möglichst bald wieder auffrischt. Daß die Lebensenergie nicht direkt am Weg liegt, versteht sich ja von selbst. Meist müsst Ihr mit Tricks arbeiten, um an Sternchen oder ganze Extra-Leben heranzukommen. Nebenher existiert ein ganzer Sack voller Geheimlevel, in de-

nen Ihr nützliche Extras findet. In solchen Bonusstufen ist der eh schon ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad noch etwas höher angesetzt. Was Euch an Feinden gegenübertritt erledigt Ihr mit Schüssen aus Eurer Bazooka-Gitarre. Mit einem speziellen Knopf (die Joypad-Belegung ist auf beiden Systemen einstellbar) la-

det Ihr die Gitarre auf und könnt so eine mächtige Schallwelle vom Stapel lassen. Außerdem hat Eure Wumme einen satten Rückschlag, den Ihr bei Sprüngen sogar zum Schweben nutzen könnt, sofern Ihr im Flug nach unten ballert. Die meisten Feinde hinterlassen nach ihrem (oft grafisch eindrucksvollen) Ableben Noten, die Ihr möglichst fix für



Hinter dem Schild gibt's eine Menge Noten (1000 braucht Ihr)

Für gute Noten gibt's auch mal einen Zusatz-Bonusraum. Mit Einfallsreichtum und Hartnäckigkeit könnt Ihr viele Extra-Leben sammeln.



Danke für den Fisch! Der Fährmann auf dem Unterweltsschiff will mit harter Münze bezahlt werden. 3D-Spielereien wie der schwangende Lüster sind oft nicht neu.

Euer Bonuskonto aufsammelt. Schafft Ihr einen der fünf Hauptabschnitte, gibt's ein Passwort, Continues sind Mangelware und müssen erst gefunden werden. Als Begleitung gibt's Musik verschiedenster Bereiche von Jazz über Funk und Klassik bis hin zu Techno. Bei der Saturn-Version ist der Soundtrack sogar als Musik-CD beigelegt. Die sonstigen Unterschiede der beiden Versionen: Durch ein anderes Filmformat sehen die gerenderten Filmsequenzen auf dem Saturn nicht so gut aus, wie auf der Playstation. Soundmenüs zum Anhören der Musikstücke und Soundeffekte hat *Johnny Bazookatone* auf beiden Systemen. *js*



**5** Mein erster Eindruck:  
Oops, ganz schön hap-  
pig schwer. Mein zweiter Ein-  
druck: Aha, ist ja interessant.  
Eindruck Nummer Drei: Hey,  
gar nicht so übel. In Johnny  
Bazookatone muß man sich  
auf alle Fälle richtig reinspi-  
len. Bei den meisten „schwe-  
ren“ Stellen kommt's nicht nur

auf Geschick an, sondern auch  
auf das „gewußt wie“. Habt Ihr  
die nützlichen Extras gefunden  
und rausgekriegt, wie Ihr her-  
ankommt, läßt sich ein beruhig-  
gendes Pölsterchen an Extra-  
Leben anlegen. Superneue  
Ideen werden zwar auch in



Im Uhrenturm wird gehopst,  
was das Zeug hält



Die Render-Sequenzen sehen auf der Playstation besser aus, da ein anderes Filmformat verwendet wird

Johnny Bazookatone nicht  
verbraten, was geboten wird  
ist jedoch sehr abwech-  
sungreich und läßt Euch ab  
und zu auch grübeln. Das  
einzige, was mich echt stört,  
sind die Rücksetzpunkte. Die  
Haupt-Level sind teilweise  
ziemlich lang und nach jedem  
verlorenen Leben am Level-  
Anfang weiterzumachen, fru-  
striert doch ein wenig. Anson-  
sten ist das Teil nämlich echt  
gut durchdacht. Es gibt für  
jede schwere Stelle den richti-  
gen Trick, die Grafik unterhält  
über die ganze Distanz und der  
Sound ist mal so richtig gelun-

gen. So viele gute Jump'n'-  
Runs gibt's ja für die beiden  
Systeme noch nicht. Johnny  
Bazookatone ist zwar kein  
Musterbeispiel für ein flüssi-  
ges Hüpfspiel, Freunde des  
Genre sollten es sich aber un-  
bedingt einmal etwas  
länger anschauen. **5**

**System:**

**Playstation und Saturn**

**Spieldtyp:**

**Action-Jump'n'Run**

**Megabit: CD**

**Hersteller: U.S. Gold**

**Testversion: Galaxy**

**Spieler: 1**

**Features: Passwort**

**Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7**

**Preis: ca. 120 Mark**

**VG-Altersempfehlung: frei**

**Grafik: 73%**

**Musik: 76%**

**Soundeffekte: 72%**

**Spiel-  
spaß** **78%**

Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

action  
& price  
power

# GAME EXPRESS

**SUPER N  
SUPER N  
NES**

Super

N

ES

S

SE

SS



Kaum brennt ihr dem Alien eins über, nimmt der Sauerstoff rapide ab



Der Abschuß von Schiffen wirkt sich nicht auf die Aliens aus

Die Tyron Corporation hat sich auf Verteidigungssysteme spezialisiert, mit denen man entlegene Bergbaukolonien gegen feindliche Aliens beschützen kann. Allerdings sind all diese Installationen besetzt und damit sauberer im Unterhalt. So wird denn auf Computersteuerung umgestiegen, um die Kosten zu senken. Als Techniker werden Ihr zu solch einer Kolonie geschickt, um die Software zu installieren. Neben dem 3D-Labyrinth-Anteil, in dem Ihr Computerteile, Munition und Medikits sucht, sollt Ihr auch noch sechs Geschütztürme kontrollieren und instandhalten. Schließlich aktiviert Ihr den Selbstzerstörungsmechanismus der Station und versucht, rechtzeitig das Shuttle zu erreichen.

## Multitasking Defcon 5

chen. Eure Gegner in der Station sind die fiesen "Berserker", die bei Ihrem Ableben auch noch Giftgas freisetzen, das Euch das Atmen reichlich schwer macht. Deshalb solltet Ihr die Aliens nur fertigmachen, wenn's gar nicht mehr anders geht. Knifflig: Während Ihr im Stationscomputer rumhängt, haben die Monster keineswegs Pause. Bis Ihr Euch ausgeloggt und umgedreht habt, wurdet Ihr bereits mindestens viermal getroffen. Es empfiehlt sich also, vor jeder Computerbenutzung den Spielstand abzuspeichern. js



„ Wenn man sich Defcon 5 so anschaut, kommt man schnell auf den Trichter, daß Millenium hier ein "vielseitiges" Spiel entwickeln wollte. Geschützturmsteuerung, sportlicher Häuserkampf, Computerbedienung und Suchen im Labyrinth, das alles wird gefordert – und

zwar gleichzeitig. Habt Ihr mit dem Computer Kontakt aufgenommen, wird der Spielverlauf unklar. "Suchen, Aliens abwehren oder Informationen sammeln?". Dazu sind die Level auch meist noch symmetrisch und erschweren so die Orientierung (Karte gibt's nur am Stationscomputer). Die Steuerung im Labyrinth ist ebenfalls gründlich mißlungene. Ihr bewegt Euch sehr träge und bleibt trotzdem überall hängen. Helfende Extras sind extrem spärlich verteilt. Ich hab' mich extra lange mit Defcon 5 beschäftigt, um zu sehen, ob nicht doch noch was Tolles kommt – Pustekuchen. Wer zur Zeit ein anspruchsvolles Labyrinth-Spiel sucht, sollte lieber zu Descent greifen. „



Die PAL-Version kommt komplett in Deutsch



Wer Combat-Droids postiert lebt länger (etwas länger zumindest)

System: Playstation  
Spieletyp: Action-Strategiespiel  
Megabit: CD  
Hersteller: Data East  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 8  
Preis: ca. 120 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 56%  
Musik: 76%  
Soundeffekte: 67%

Spielspaß **62%**



Der Sub-Level, in dem der Elch los ist, wurde ein bisschen aufpoliert

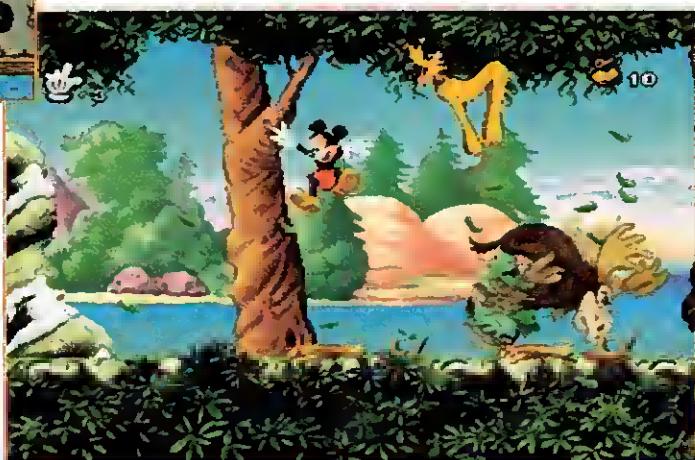


Hier müßt Ihr schnell den Kopf einziehen, bzw. rechtzeitig abspringen

Zum 65. Geburtstag der weltberühmten Maus vor zwei Jahren, ersannen die Disney Studios, Traveller's Tales, Cartoon Capers und Sony Imagesoft zusammen die Idee, ein 16-Bit-Spiel in Form einer Retrospektive zu veröffentlichen, was '94 auch geschah. Jetzt wurde genau das gleiche Spiel für die Playstation adaptiert und mit dem Zusatz „Mickey's Wild Adventures“ versehen. Bis auf ein paar mehr Farben geht bei Mickey Mania-PSX alles seinen gewohnten Gang: Feinde werden durch Draufspringen oder per Murmelwürfe aus dem Weg geräumt; bis auf die Nebulus-Türme (siehe Bild rechts), bzw. die Verfolgungsjagd durch einen Elch



Im ersten Level startet Mickey noch vor einer Schwarz-weiß-Kulisse, die dann ziemlich schnell von selbst farbig wird (links)



Diese Szene geht auf den Film „The Moose Hunters“ von 1937 zurück

(siehe Bild ganz oben) läuft Ihr einfach nur von links nach rechts zum Ausgang. In den sieben Welten, die sich thematisch an den bedeutendsten MM-Trickfilmen orientieren, muß Mickey einmal Pluto vom Mad Doctor befreien, seinen als Busch auf Stelzen getarnten Doppelgänger finden und last not least Kater Karlo eins auf die Mütze geben. ds

dennoch ein solides Hüpfspiel, das nicht zuletzt wegen der geschmeidigen Animationen und der Disney'schen Qualitätskontrollen sehr gut aussieht. Spielerisch wird aber nichts Neues geboten. Es gibt jeweils nur einen möglichen Weg zum Ausgang, der mit dem Prinzip hüpfen und ausweichen kaum verfehlt werden kann. Die Originalsamples mögen Fans erfreuen, sie haben aber auf dem SNES schon genauso gut geklungen. Ich find's wirklich schwach, daß Sony nicht mal ein paar neue Level zusätzlich spendiert hat. Sogar die stellenweise etwas ungenaue Steuerung wurde beibehalten! Mickey Mania sieht auf den ersten Blick sehr gut aus, ist spielerisch eher dürfig und wäre für Leute, die bereits eine der 16-Bit-Versionen kennen, rausgeschmissenes Geld.

Was für ein Unsinn, veraltete 16-Bit-Titel einfach 1:1 auf eine so leistungsfähige Plattform wie die Playstation umzusetzen. Wenn Sony das Spiel dann wenigstens gleich zum Kampfpreis anbieten würde! Da die Module sich schon nicht wie gewünscht verkauft haben, gab es diese bereits drei Monate nach Marktstart für schlappe 40-50 Mark nachgeworfen. Alles in allem ist MM

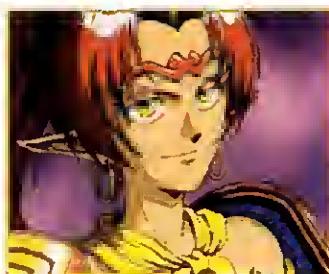
System: Playstation  
Spieltyp: Jump'n Run  
Megabit: CD  
Hersteller: Sony C.E.  
Testversion: Sony C.E.  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8  
Preis: ca. 100 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6  
Grafik: 74%  
Musik: 68%  
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß **71%**



Links und Mitte: Diese beiden Obermotze liegen gleich in Schutt und Asche. Rechts: Ein weiterer Endgegner aus der Reihe: I'm so boombastic!

Seit über einem Jahrzehnt sind die meisten Spielautomaten von einem mysteriösen Virus befallen. Statt im All zu verharren, scrollen bizarre Feindformationen unaufhaltlich von oben nach unten über die gute alte Erde und zeigen dem verwunderten Betrachter bunte Hintergründe und klotzige Obermotze. Auch das japanische *Gunbird* führt diese Tradition unverändert weiter, wobei die Entwickler wie bei der *Parodius/Twin Bee*-Serie, nicht alles ganz todernst nehmen. Fünf abgefahrene Anime-Charaktere stehen als Space-ship-Ersatz zur Auswahl. Neben all den schrecklichen



Jeder Schuß kann stutzenweise verstärkt werden

## Schräge Vögel *Gunbird*

„normalen“ Begebenheiten wie flinken Alien-Truppen und fiesen teilbaren Endgegnern, leistet sich *Gunbird* eine Extravaganzen: Wer einen Level schafft, bekommt anschließend eine kurze Anime-Sequenz zu sehen, in der die Geschichte (natürlich alles im feinsten Japanisch erzählt) ihren charakterabhängigen Fortlauf nimmt. Unterwegs lockern eine Reihe von flotten Zusatz-Items den Alltag auf. So huschen nicht nur Power-Ups, sondern auch kostbare Smartbombs und Bonuszähler über den Bildschirm. Außerdem sind jederzeit zwei Spieler willkommen, die sich wie üblich um die

kostbaren Extras rangeln. Wer eine feindliche Salve abbekommt, beißt sofort ins Gras. In Notfällen könnt Ihr auf Continues zurückgreifen. ws



Irgendwie erinnert mich das Spiel an den betagten Konami-Klassiker *Twin Bee*: Der grafische Niedlich-Stil und einige Gegnerformationen lassen durchaus

eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Allerdings entwickelt *Gunbird* durch die gelungene Mischung aus High-Tech- und Anime-Sprites sein eigenes Flair. Technisch ist die Umsetzung eine feine Sache: flotte Musik, farbenfrohe Grafik, große Sprites und viel Geballer bringen Leben in die Bude. *Gunbird* ist Ideal für Ballerexperten mit starken Anime-Neigungen. Teilweise wird's allerdings recht hektisch auf dem Screen: Gleich in den ersten Levels sind einige Stellen auch mit voller Bewaffnung nur von Profis zu schaffen. Auch die Soundkulisse gefällt, lässt akustische Highlights jedoch vermissen. Für Japano-Spezialisten, die auf der Suche nach einer neuen Ballerherausforderung sind, ist *Gunbird* jedoch zu empfehlen. „



Der Bildschirm lässt sich auch auf vertikales Monitorformat umstellen

System: Saturn  
Spieldtyp: Shoot'em Up  
Megabit: CD  
Hersteller: Psikyo/Atlus  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 72%  
Musik: 60%  
Soundeffekte: 68%



Spiel-spaß **69%**

Nachdem unser weltreisender Chief letztes Jahr bereits bei EA in Kanada reingeschnuppert, und erste Vorfreudegefühle auf die 32-Bit-Versionen der genialen EA-Sportspiele beim Rest der Crew geweckt hatte, ist es endlich soweit. Auch diese Umsetzung (PS-Test siehe VG 1/96) bietet verschwenderisch viele Optionen: Aus 12 internationalen Ligen (mit über 3500 Spielern von 237 Teams und deren Originalnamen) dürft Ihr Eure Lieblingsmannschaft herauspicken oder gleich ein eigenes Dream Team zusammenstellen. Alle erdenklichen fußballerischen Kunststückchen, wofür aller-

dings manchmal mehrere Tasten zugleich gedrückt werden müssen, wie Volleys, Schüsse aus der Drehung, Reingrätschen, etc., sind auch hier per Joypad ausführbar. Ihr könnt zwischen sieben verschiedenen Kameraeinstellungen wählen; das flüssige und schnelle Scrolling folgt dem Ball in jeder Perspektive „auf dem Fuße“. ds



Selbstverständlich sind auch alte deutschen Erstligaclubs vertreten



Die Spieler wirken etwas winzig, Ihr fühlt Euch aber wie live dabei

Nur noch geil

# FIFA Soccer '96



Die super-realistische Stadionatmosphäre bei FIFA wird so schnell sicher von keinem Konkurrenzprodukt übertroffen werden. Schade ist nur, daß die „Menüsprache“ zwar auf deutsch gestellt werden kann, der Live-Kommentator die Spielernamen aber lediglich mit englischer Aussprache wieder gibt. Spielerisch und technisch setzen die PS- und SAT-Versionen definitiv neue Maßstäbe. Die Optionsvielfalt sorgt außerdem

für eine Menge Langzeitspielspaß. Nur bei den Kamerawinkeln konnte ich einige nutzlose Optionen ausfindig machen. Der Sound ist einen Tick krächziger als bei Sony ausgefallen, was aber wegen des insgesamt sehr hohen Niveaus, auf dem sich hier alles bewegt, kaum stört.

System: Saturn

Spieldtyp: Fußballsim.

Megabit: CD

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Sega

Spieler: 1 bis 6

Features: Speicheroption

2 Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 81%

Musik: 72%

Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 86%



# GROTTI'S GAMESHOP



0 55 22 / 7 34 77

## Super Nintendo

Asterix u. Obelix dt.	129,-
Batman Forever dt.	119,-
Bambermann III dt.	119,-
Casper dt.	129,-
Chrona Trigger us.	149,-
Dankey Kang C. 2 dt.	Varb.
Earthworm Jim 2 dt.	129,-
Fifa Soccer 96 dt.	109,-
Inter. Star Soccer 2 dt.	129,-
Mario World 2 dt.	Varb.
Mega Man x 2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
Mickey Mania dt.	89,-
NBA Live 96 dt.	109,-
NHL 96 dt.	109,-
Pinocchio dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Theme Park dt.	129,-
Weapon Lord us.	129,-
WWF Wrest Arcade dt.	129,-

## Playstation

Alien Trilogy dt.	109,-
Cyberia dt.	109,-
Grundgerät dt.	599,-
Oestruktion Derby dt.	109,-
Oiscworld dt.	109,-
Extreme Sports dt.	99,-
Fifa Soccer dt.	99,-
Krazy Ivan dt.	99,-
Loaded dt.	109,-
Lone Soldier dt.	99,-
Memory Card dt.	49,-
Metal Jacket jp.	159,-
Mause dt.	59,-
Namco Vol. II jp.	139,-
Pad dt.	59,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Philosoma dt.	99,-
Total NBA dt.	109,-

## Playstation

Primal Rage dt.	119,-
Raymon dt.	99,-
Road Rash dt.	99,-
Rock'n Roll Racing 2 dt.	119,-
Ridge Racer dt.	109,-
Ridge Racer II	149,-
Shock Wave dt.	99,-
St. Fighter Alpha U.S.	139,-
Theme Park dt.	99,-
Tekken dt.	109,-
Toshinden dt.	99,-
Twisted Metal dt.	99,-
Viewpoint dt.	99,-
Wing Comma. 3	109,-
WWF Arcade dt.	119,-
Zubehör:	
Link Kabel dt.	49,-
Necom dt.	99,-

## Sega Saturn

Grundgerät dt.	99,-
Fifa Soccer dt.	99,-
Hi Octane dt.	109,-
NBA Jam T.E. dt.	109,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Primal Rage dt.	99,-
Rayman dt.	109,-
Revalution X dt.	99,-
Sega Rally dt.	109,-
Shell Shock dt.	109,-
St. Fighter Alpha U.S.	139,-
Theme Park dt.	99,-
Thunderhawk dt.	109,-
Virtual Cop	159,-
Virtua Racing dt.	109,-

## Neo•Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	649,-
Aera Fighters 3	129,-
Art of Fighting 2	107,-
Last Resort	99,-
Super Sidekicks 2	107,-
Super Sidekicks 3	129,-
Savage Reign	139,-
Tap Hunter	109,-
	99,-
Lodenpreise können abweichen.	109,-
Alle neuen US und Japan-Games	109,-
zwei Tage nach Erscheinen bei	109,-
uns erhältlich! Annahmeverwei-	139,-
gerern, der von uns gelieferten	99,-
Waren, berechnen wir die uns	109,-
entstandenen Lieferkosten mit	109,-
DM 30,-. Unser Recht auf Erfüll-	109,-
ung des Kaufvertrages bleibt	109,-
hiervon unberührt.	109,-
Handleranfragen erwünscht.	109,-

Wir halten, was andere versprechen:  
Nintendo 64  
lieferbar in der 17. KW jp.

Sega Saturn U.S. RGB	699,-
Playstation U.S. RGB	699,-

Versandtasche 7 DM • Vulkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Im Kampfmodus könnt ihr aus verschiedenen Perspektiven wählen



So sehen standardmäßige Städte aus. Hier dürft ihr einkaufen.

**B**ekanntlich werden in Japan Rollenspiele konsumiert wie nirgendwo sonst auf der Welt. So ist es einleuchtend, daß Sega auch für den Saturn eine ganze Reihe von Spielen dieser Art herausgebracht hat. Nun liegt endlich auch eine US-Version des Polygon-RPGs *Riglord Saga* vor. Abgesehen davon, daß man den Titel auf *Mystaria* umbenannt hat, wurde das Spielprinzip direkt aus dem Japanischen übernommen. *Mystaria* beruht somit auf einem Prinzip, das dem der *Shining Force*-Saga fürs Mega Drive ähnelt. In der Rolle des Helden Prinz Arthur gilt es, gegen Invasionen aus dem fernen Osten anzukämpfen. So führt ihr eine bunt gemischte Truppe aus Rittern, Magiern und Bogenschützen an, denen bei Kämpfen je nach Waffengattung be-

## Ost gegen West Mystaria



stimmte Bewegungseinheiten bzw. Reichweiten zugeordnet werden. Ein Bogenschütze kann zum Beispiel aus einer längeren Distanz angreifen als ein Ritter oder Samurai. Während des Spiels können alle Kämpfer jedoch Zaubersprüche erlernen, die dann einen weitreichenderen Angriff ermöglichen. Was *Riglord Saga* von anderen Rollenspielen vor allem unterscheidet, ist die durchgehend einheitlich gestylte 3D-Polygongrafik. Zwar betrachtet ihr das eigentliche Geschehen aus der Vogelperspektive, im Kampf-Modus jedoch schaltet die Sicht in die dritte Dimension um, vergleichbar mit *Guardian War* fürs 3DO. Ihr werdet kaum Zwischensequenzen zu sehen

bekommen (sehr ungewöhnlich für ein Japano-Rollenspiel), doch die Kampfszenen, insbesondere die Zaubersprüche, wurden fabelhaft in Szene gesetzt.

dem Kampf neu zusammenstellen müßt, die strategischen Elemente, die Thematik... Erfreulich ist, daß dabei nicht nur an der optischen Präsentation gewerkelt wurde. Im Kampfsystem zeigen sich ebenso neue Ideen. Die Zaubersprüche wurden als Moves definiert, die von den Kämpfern erlernt und später, genau wie bei den Waffen, damit "equippt" werden müssen. Das Erlernen von neuen Moves erfolgt dabei rein zufällig während des Kampfes. Am besten besucht ihr eine Stage mehrere Male, um neu hinzugelernte Sprüche auszuprobieren. Übrigens gelangt ihr später in einige Städte mit einer Kampfarena, wo ihr um Geld gegen Monster kämpfen könnt. Erfahrungspunktesammler werden das zu schätzen wissen.



**„**Eigentlich wurde dieses Spiel von Micro Cabin (bekannt durch Engine-Rollenspiele) programmiert, aber die Anlehnung an das geniale *Shining Force* (von Sonic) ist unverkennbar: Eure Kampftruppe, die ihr vor je-



Monsterkämpfe sind auch optisch sehr reizvoll



Ein fliegender Manta befördert Euch sicher an den gewünschten Ort

System:	Saturn
Spieletyp:	Strategie-Rollenspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	78%
Soundeffekte:	67%



**Spielspaß** **82%**



In dieser Perspektive habt Ihr die totale Übersicht bei Paßspielen



Die TV-Perspektive hingegen kann nur bedingt eingesetzt werden

Wenn Acclaim ein Spiel herausbringt, dann kann man getrost davon ausgehen, daß der Titel auf allen 16-Bit- und mittlerweile auch auf den wichtigsten 32-Bit-Konsolen erscheint. So geschehen auch bei *NFL Quarterback Club '96*, das nun eine Umsetzung für den Saturn (und demnächst auch auf Playstation) erfährt. Im Prinzip hat sich gegenüber den 16-Bit-Versionen nichts geändert. So beginnt Ihr als Footballer wahlweise ein Vorsaison-, Saison-, Playoff- oder Pro Bowl-Spiel, wobei Ihr alle erdenklichen Einstellungen von der Spiellänge bis hin zur Mannschaftsaufstellung selbst vornehmen könnt. Während des Spiels darf Ihr diesmal auch auf eine erweiterte Palet-

## Nobelklub NFL QB Club '96

te an Perspektiven zurückgreifen, wodurch Ihr die optimale Ansicht für jeden Spielzug wählen könnt. Besonders bei langen Paßspielen ist diese Option nützlich, da man durch eine ultraweite Perspektive sogar noch den entferntesten Receiver sichten kann. Einen besonderen Leckerbissen bietet auch der Trainingsmodus, wo Ihr für jede Position jeweils einen individuellen Spieler erschaffen und durch hartes Training zum Superstar machen könnt. Die so zum Leben erweckten Spieler dürfen in jede NFL-Mannschaften integriert werden.

Training zum Superstar machen könnt. Die so zum Leben erweckten Spieler dürfen in jede NFL-Mannschaften integriert werden.



Auch in dieser Saturn-Version wird bei *NFL QB Club* vieles geboten, was ein Sportspiel der neueren Zeit im Angebot führen sollte. So habt Ihr eine große Auswahl an Perspektiven, wovon zwar einige gar nicht zu gebrauchen sind (z.B. Coach-Ansicht), doch im allgemeinen sinnvoll eingesetzt werden können. Wenn beispielsweise lange



Die Menüs sind übersichtlich. Oben könnt Ihr mehr als 400 Spielzüge eingegeben.



Im Replay-Modus kommt man den Sportlern buchstäblich näher

Paßspiele anstehen, bietet die Weltansicht einen sehr guten Überblick über das Feld. Auch durch die vielen anderen Optionen wie zum Beispiel die zuschaltbare „Realität“ (Daten der NFL-Spieler), kann das Spiel individuell für jeden Spieler maßgeschneidert werden. Als einziger negativer Punkt muß der Sound aufgeführt werden. Während Hauptkonkurrent Electronic Arts mittlerweile ein komplettes Soundsample-Archiv in jedes seiner Spiele packt, begnügt sich Acclaim mit lustlos klingenden Einzelsounds, die nicht unbedingt zu einer guten Live-Stimmung beitragen. Außerdem machen sich Grobheiten in der Voxel-Grafik bemerkbar, wenn man zu nahe an das Spielgeschehen herankommt.

System: Saturn

Spieldtyp:  
Football-Simulation

Megabit: CD

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1 bis 6

Features: Speicheroption,  
Multispieler-Adapter

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: drei

Gratik: 79%

Musik: 53%

Soundeffekte: 78%

Spielspaß **82%**



In bester Space-Harrier-Manier geht's zuerst durch die Lüfte



Im zweiten Abschnitt stampft Ihr als Mech-Söldner durch die Gegend

Die Menschheit ist mal wieder dabei, andere Planeten des Sonnensystems zu erforschen, und langsam aber sicher beginnen sich die Erdlinge wegen Überbevölkerung auf der Venus und dem Mars auszubreiten. Die Exotechnologie wurde erfunden, um die Entwicklung der neu erschlossenen Welten voranzutreiben. Im Jahre 2040 erschufen die Genforscher den Neosapiens, eine Weiterentwicklung des Menschen. Allerdings scheinen diese Übermenschen mehr als nur ein friedliches Zusammenleben im Sinn zu haben. Ihr Anführer Phaeton strebt danach, die Galaxie an sich zu reißen. Nur ein Elite-Team namens Exo-Squad kann die Bösewichte noch aufhalten.



ten, in dem Ihr die Hauptrolle spielt. Das Spiel besteht aus drei Teilen, die unterschiedliche Spielprinzipien präsentieren. Der erste Abschnitt ist eine Flugsequenz, die in Space-Harrier-Grafik dargestellt wird. Mit Fadenkreuz bewaffnet ballert Ihr auf anrückende Spriteformationen. Im zweiten Level stampft Ihr in einem Mech-Anzug horizontal scrollend

## Der goldene Abschub EXO Squad



Wie einfallsreich: Eine minutenlange Comic-Geschichte wird zwischen den Level-Abschnitten erzählt



Ein Horror für jeden Prügellan: Die Beat'em-Up-Sequenz

über den Bildschirm, verteilt beherzte Fußtritte oder lässt die Laserknarre sprechen. Habt Ihr diese Tortur geschafft, darf in bester Beat'em-Up-Manier ein Fight bestritten werden. ws



„ Wenn so die Zukunft des Mega Drives aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Pac Man und Galaxian. Die Macher dieses futuristischen Fiaskos sollten lieber anderen Hobbys nachgehen und werden hof-

fentlich nie ein Saturn oder Playstation-Entwicklungssystem in die Finger bekommen. Das einzige, was mir noch ansatzweise gefiel, war die Animation der Mächtigern-Roboter. Aber was nützt's, nach zehn Minuten äußerster Überwindung dürfte hier für jeden noch so gutwilligen Spieler die absolute Schmerzgrenze erreicht sein. Wirr schwirrt man in der Gegend herum; die Steuerung ist total daneben und überlässt den Spielablauf weitgehend dem Zufall. Der absolute Abschub ist die Beat'em-Up-Einlage, die einen Megaflop wie Rise of the Robots noch als Spitzenprodukt aussehen lässt. Wer dieses Modul kauft, dem kann nicht mehr geholfen werden. Unterhaltungswert: Fehlanzeige. Ein klarer Fall von Zeit- und Materialverschwendungen. „

System: Mega Drive

Spieldtyp: Action-Spiel

Megabit: 16

Hersteller: Playmates

Testversion: Virgin

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 17%

Musik: 11%

Soundeffekte: 9%

Spielspaß **21%**

Hardwarelimitationen hin oder her – das große Plus dieser Version ist ebenfalls eine offizielle Lizenz, die es uns ermöglicht, aus über 200 Originalmannschaften mit den realen Spielern von 12 Originalligen auszuwählen. Trotzdem kann dieser abgespeckte Ableger des fulminanten "echten" 32-Bit Virtual Stadium Soccers in keiner Weise mit der SAT-Version konkurrieren. Optionstechnisch hat sich zwar nicht viel zum



Der Ball wird um so stärker getreten, je länger man den Schuß-Button drückt.

Rechts seht Ihr einen Anstoß aus der Längsperspektive



### Sony PSX

Loaded	94,90
Viewpoint	94,90
Assault Rigs	99,90
Fifa Soccer '96	99,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	94,90
Air Combat	89,90
Twisted Metal	94,90
Tekken	89,90
Rayman	89,90
Wipe Out	84,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh.	84,90
Rapid Reload	84,90
Ridge Racer	84,90
Kleak The Blood	84,90
Lone Soldier	94,90
Viewpoint us	99,90
Defcon 5 us	94,90
Primal Rage us	104,90
Gex us	99,90
Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzkteil u. 1. Joypad	559,00
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90
Destruction Derby	89,90
Novastorm	84,90
Disoworld (engl. Spr.)	89,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	86,90
RGB Scart Kabel Fire X-COM	44,90
Goal Stern	89,90
Jupiter Strike	86,90
PGA Tour Golf '96	86,90
Striker '96	85,90
Toshinden 2 jp.	149,90
Link Kabel PSX	54,90
Revolution X us.	109,90
Ridge Racer Rev. jp.	134,90

### Sega Saturn

Mystery Mansion	119,90
Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	94,90
Panzer Dragoon	89,90
Mystaria us.	119,90
Virtua Fighter 2 dt	97,90
Photo CD System	89,00
Virtua Cop + Gun	139,90
Virtua Fighter 2 us.	114,90
Sega Rally dt.	99,90
Sega Rally us.	109,90

### Micker-Kicker

# FIFA Soccer '96

Schlechten hin gewendet, außer daß Ihr eine Perspektive weniger zur Auswahl habt und "nur" mit vier Spielern gleichzeitig, anstatt mit acht, antreten könnt. Die ganze Präsentation ist aber gehörig grober und ruckeliger ausgefallen. Das Scrolling kann häufig nicht Schritt halten, und die Ballkontrolle ist auch viel weniger feinfühlig. Zu allem Überfluß verdrißt das völlig unmotivierte Gekrächze von der Zuschauertribüne jegliche Virtual-Stadion-Atmosphäre. ds



„ Probe und EA hätten besser daran getan, das famose Fifa 96-Gekicke vom Mega Drive ein wenig aufzupolieren, statt einen derart kümmerlichen Verschnitt der PS-/SAT-Version hinzurutschen. Die Optionsvielfalt ist lobenswert, Eure sechs Perspektiven sind dagegen nur eingeschränkt brauchbar, da der nötige Überblick fehlt. Vor allem bei Rückpässen schießt man einfach ins Blaue hinein, weil der Bildschirm viel zu langsam scrollt. Auch das steigende Geruckel ist einem flüssi-

gen Spielablauf nicht gerade förderlich. Entweder war der Konvertierungsjob für das beauftragte Probe-Team mal wieder als eine Art Strafarbeit gedacht, oder die Hardware kann wirklich nicht mehr leisten. Ein weiterer Grund, der gegen das überteuerte und unsinnige 32X-Konzept spricht! „

System: 32X

Spieldtyp: Fußball

Megabit: 16

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Electronic Arts

Spieler: 1 bis 4

Features: Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Gratik: 62%

Musik: 68%

Soundeffekte: 40%

Spiel-spaß

**63%**

**HALL OF GAMES**  
Bahnhofstr. 26 (Centhof)  
36037 Fulda

**0661-77726 Fax 0661-77736**

Mo. +Fr. 11.00-18.00, Di. bis Do. 11.00-19.00, Sa. 12.00-15.00

Spiele testen! Nur Playstations, Saturn, 3DO und die neuesten Demos vom PC

Königsses noch vorheriger Terminvereinbarung gesucht werden.

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

Video CD Karte

319,00

Lenkrad

106,90

Adapter us/dt/jp

49,90

Virtua Hydride

94,90

Pebble Beach Golf

69,90

...

3DO

...

Need for Speed

88,90

Death Keep

99,90

Alone I.t. Dark 1 & 2

97,90

Starfighter

97,90

Blade Force

89,90

Road Rash

89,90

Shockwave

89,90

Space Hulk

89,90

Panzer General

89,90

Total Eclipse

89,90

Wing Comm. III

89,90

Syndicate

79,90

Shockwave 2

99,90

Dragon Lore

99,90

Return Fire M.O.D.

89,00

Foes of Ali

94,90

Phoenix 3

99,90

...

PC CD-ROM

...

Magic Carpet II

84,90

Fade to Black

84,90

Mechwarrior 2

84,90

Need for Speed

79,90

Ascendancy

79,90

Pitfall (Win 95)

79,90

Perfect General

79,90

Apache Longbow

79,90

Battle Isle 3

84,90

Alien Odyssey

89,90

Indy Car II

94,90

The 11th Hour

99,90

Command & Conquer

99,90



Zug um Zug bewegt Ihr Eure Einheiten übers Land

Lang, lang ist's her, da wurde unter der Fuchtel von Sid Meier eine Simulation der ganz besonderen Art entwickelt. Nun hat sich endlich Koei einer Umsetzung des Computer-Klassikers angenommen. Die Simulation startet 4000 vor Christus und endet mit Weltherrschaft oder Raumflug. Zu Beginn wählt Ihr Euren Status, wobei der Schwierigkeitsgrad vom Chieftrain (leicht) bis zum König (schwer) reicht. Mit einem Trupp Siedler geht's los. Die unerforschte Umgebung ist dabei schwarz, feindliche Einheiten erscheinen nur, wenn eine eigene Einheit auf Sichtweite ist. Um einen Siedler in eine Stadt umzuwandeln, solltet Ihr Euch zuerst eine Stelle



Das Spezial-Szenario "Earth" dürfte Euch bekannt vorkommen



Burial is expertise.  
You don't have, isn't it.  
Want to trade expertise?  
○ Who needs it!  
○ Yes, we trade.

Hausbau von den Ägyptern? Nee, lieber plattmachen und tschüß...

## Steinzeit Civilisation

inmitten von Nahrungsangeboten und Rohstoffen suchen. Je besser eine Stadt versorgt ist, desto schneller wächst sie und Ihr könnt auch eigene Gebäude und Einheiten produzieren. 4000 v.Chr. beschränkt sich Euer Wissen gerade mal darauf, daß es Feuer und das Rad gibt. Weitere Kenntnisse von Bronzebearbeitung über die Dampfmaschine bis hin zur Gentechnik müßt Ihr Euch durch Diplomatie und Erfindungen erst aneignen. Freilich sind die anderen Zivilisationen auch nicht faul. Wessen Population am besten funktioniert, der erfindet eben auch am schnellsten. Gespielt wird Zug um Zug. Kämpfe und Eroberungen finden durch das Zie-

hen einer eigenen Einheit auf eine gegnerische statt. Beim Zivilisieren spielen die Siedler eine Schlüsselrolle. Nur sie können Städte gründen, Straßen bauen, Land urbar machen oder Minen anlegen.



„ is mir doch wurscht, ob das Spiel schon über vier Jahre alt und der Kampfmodus bei Empire geklaut ist. Es ist einfach alles möglich, egal, ob Ihr auf Waffen-Power und den totalen

Krieg hinentwickelt, oder mit sozialem Engagement und Diplomatie zu einem Volk ausgebüffter Händler werdet. Die Regeln und Abläufe sind umsichtig gestaltet und bieten einen gewissen Realismus. Es ist zwar möglich, um 1800 schon Fernsehen zu haben, dann haben aber bestimmt andere Errungenschaften wie Demokratie oder Handel noch nicht das Licht der Welt erblickt. Ich hab's jetzt schon dreimal durchgespielt und hab' immer noch nicht genug. Es gibt einfach so viel Interessantes auszuprobieren. Meine einzige Kritik: Wenn schon ein Zug-um-Zug-Spiel, warum dann keinen Zwei-Spieler-Modus, hä? Nicht nur Strategie-Fans möchte ich das Modul (und die Verwendung der Nintendo-Maus) uneingeschränkt ans Herz legen. Motto: „Alt, aber genial“ „



Jaja ich weiß, Schießpulver wäre im Moment wichtiger gewesen...

System: Super Nintendo  
Spielertyp: Strategiespiel  
Megabit: 8  
Hersteller: Koei/Micropose  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8  
Preis: ca. 100 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 12

Gratik: 55%  
Musik: 71%  
Soundeffekte: 40%



Spiel-  
spaß **84%**



Let's Fetz: Schweren Schallkaliber gegen böse Buben



Ptuul Ein schleimiger Obermotz taucht aus dem Säurebad auf

Die Welt soll unter einem Unterdrückungsregime vereint werden – der New Order Nation (NON). Und die Herrschaften haben nur ein Ziel: Sie wollen der Jugend das Leben verriesen und alles zerstören was Spaß macht. Dem könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen. Als berufener Weltretter erfahrt Ihr außerdem, daß Eure Lieblingsrockband Aerosmith entführt worden ist und Ihr seid die einzige Person, die alles aufhalten kann. Mit Schallkanone bewaffnet geht Ihr auf Verbrecherjagd und versucht, das Syndikat aus den Angeln zu heben. In sieben Levels habt Ihr die schlichte Aufgabe, möglichst alle auftauchenden Gegner zu treffen, bevor Euch

## Stürmischer Nonsense Revolution X



Ärgerlich: Selbst im tiefsten Dschungel ist man vor den NDN-Unholden nicht sicher



deren Geschosse in Mitleidenschaft ziehen. Bei den Endgegnern am Ende jeder Stufe ist ein bißchen mehr Zielsicherheit gefragt. Neben den Pixelbösewichtern kann man durch beharrlichen Beschuß auch diverse Elemente der Hintergrundkulissen in die Luft jagen, hinter denen sich meist kostbare Extras verbergen.

Das Zerlegen so trivialer Gegenstände wie Fensterscheiben, Holzkisten oder Monitore wird mit praktischen Dingen wie Supermunition oder beseren Waffen belohnt. ws



„Ich kann sie langsam nicht mehr sehen, die- se lieblosen Automatenumsetzungen, die ohne das entspre- chende Spielhallen-Equipment (in diesem Fall eine vibrieren- de Plastik-MG) und zusätzlich

fehlender Hardwarepower kei- nen Hauch von Faszination auf die heimische Mattscheibe bringen. Die Sprites sind drö- ge, die Level zu lang, die Grafik mickrig und das Spielprinzip zu alt, als daß ein bißchen Freude aufkommen könnte. Vor allem auf dem SNES ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Da helfen auch keine gesampelten Aerosmith-Hitstücke dem Mach- werk aus der Misere. Ein typi- scher Fall von "Große Spiel- hallenumsetzung" und nix da- hinter. Revolution X ist keine vollkommene Katastrophe, aber lieblose Dutzendware und keinesfalls über 100 Mark wert. Daß es mit einem ver- gleichbaren Spielprinzip auch anders geht, hat Sega mit sei- ner Saturn-Adaption gezeigt.“



Auch auf dem SNES-Revolution X wird manchmal gezoomt

System: Super Nintendo

Spieldatyp: Shoot'em Up

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 43%

Musik: 62%

Soundeffekte: 48%

Spiel-  
spaß **41%**



Mit Phaser und Tricorder kämpft sich Sisco durch die Dungeons



In der Kommandozentrale geben Euch Kira und Dex nützliche Infos

Die dritte Serie von *Raumschiff Enterprise* spielt bekanntlich auf einer Raumstation namens *Deep Space Nine*. Und so jumpt und rennt Ihr diesmal als Commander Benjamin Sisco durch die Seiten-scroll-Decks dieses von Bajoranern und Cardassianern geplagten Außenpostens. Zu Beginn jedoch heißt es, die einzelnen Crew-Mitglieder und Bewohner der Station aufzusuchen. Dabei begegnet Ihr alten Bekannten wie Major Kira, Chief O'Brien oder Quark, mit denen Ihr Euch per Knopfdruck unterhalten und Infos einholen könnt. Später bekommt Ihr bei Bedarf von ihnen Items wie Tricoder oder Phaserpistolen in die Hand gedrückt, die zur Lösung eines bestimmten Problems notwendig sind. Wie es

## Star Dreck Deep Space Nine

das Schicksal so will, müßt Ihr aber in bestimmten Stages die Raumstation auch einmal verlassen, um im Weltall (jedoch in der Rolle von Major Kira) oder auf dem Planeten Bajor nach Verbrechern und Saboteuren zu jagen. Die benötigten Items (ID-Karten, Lebensmittel) müßt Ihr dann natürlich selbst finden, denn Ihr seid auf Euch allein gestellt. Habt Ihr einen bestimmten Stageabschnitt gemeistert, erscheint ein Paßwort.



„Wer von einem Star Trek-Jump'n Run mehr erwartet als ein eintöniges, unspektakuläres Pseudo-Adventure, der hat es immer noch nicht begriffen: So etwas gibt es nicht! In Deep Space

Nine wiederholen sich mindestens drei von vier Stages in einem Level sowohl optisch als auch spielerisch immer wieder. Sogar ein eingefleischter Trekker würde sich bei sowas lieber gleich in ein Wurmloch hineinbeamen. Die Entwickler hatten zudem das Pech, daß das Ganze auf einer Raumstation spielt. Und somit entfallen natürlich auch Weltraumschlachten. Einziger Lichtblick ist, daß die Namen der Akteure (Sisco & Co.) auch richtig geschrieben wurden, denn abgesehen von Quark erkennt man sowieso keinen am Gesicht wieder. Als Star Trek-Fan greift man dann lieber zu *The Next Generation*, und als Jump'n Run-Liebhaber sowieso zu etwas ganz anderem.“



Auch kurze Shoot'em Up-Stages wurden eingebaut



Ein unterirdischer Generator, der umgehend zerstört werden muß

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Jump'n'Run  
Megabit: CD  
Hersteller:

Playmates Interaktive  
Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Paßwort  
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 52%

Musik: 45%

Soundeffekte: 42%



Spiel-  
spaß **48%**

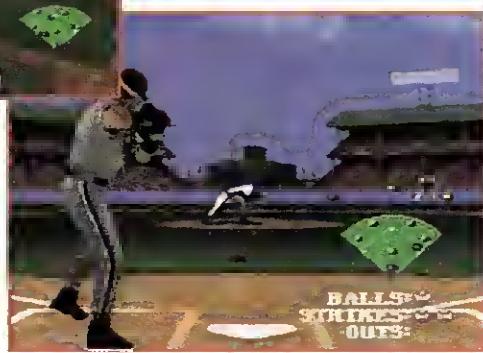
Frank Thomas

# Big Hurt Baseball

Acclaim hat ihr Arsenal an hierzulande exotischen Sportspielen erweitert. Diesmal geht es wieder einmal um einen uramerikanischen Sport, nämlich Baseball. So werft und schlägt Ihr Euch wahlweise durch Freundschafts-, Saison- und Playoffbegegnungen, wobei das obligatorische Home Run-Derby ebenfalls nicht fehlen darf. Optisch präsentiert sich *Big Hurt Baseball* schlicht und



Oben: Gratsch unterscheidet sich *Big Hurt* nicht von anderen Beseit-  
Stmutationen.  
Rechts: Der  
Pitcher bewegt sich sehr flüssig.



übersichtlich. Je nach gewähltem Stadion ändert sich die Umgebung, wobei Ihr als Hauptperspektive grundsätzlich die Sicht aus der Fänger-Box habt. Wird der Ball geschlagen, schaltet die Ansicht um, und man erhält jeweils den Spielfeldauschnitt, in dem gerade der Ball unterwegs ist.



„Das Wichtigste bei einem Baseballspiel fehlt in *Big Hurt Baseball* einfach! Das Duell zwischen Werfer und Schläger artet in eine langwierige Knöpfchendruckerei, wobei natürlich jegliches Actionfeeling flöten geht. Wenigstens wurde jedoch in dieser Super Nintendo-Version die Bunt-Funktion eingebaut, was für strategisch denkende Coaches ein erfreulicher Gedanke ist. Aber trotzdem wird

man genau wie bei der Mega Drive-Umsetzung das Gefühl nicht los, daß die Entwickler keine Ahnung von Baseball haben. Mittlerweile gibt es einen ganzen Schrank voller guter Baseball-Simulationen, und so muß man sich um so mehr über diesen Fehlgriff von Acclaim wundern.“

**System: Super Nintendo**

**Spieltyp:**

**Baseball-Simulation**

**Megabit: 16**

**Hersteller: Acclaim**

**Testversion: Acclaim**

**Spieler: 1 bis 2**

**Features: Batterie**

**Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7**

**Preis: ca. 130 Mark**

**VG-Altersempfehlung: frei**

**Gratik: 69%**

**Musik: 42%**

**Soundeffekte: 51%**

**Spiel-  
spaß 48%**

Telefon: 05 21/64234

M.C. Game

Telefon: 05 21/64235

SUPER NINTENDO	Micro Machines 2	109,95 DV	Zombies	49,95 DV	Stargate	49,95 DV	F1 Live Information	119,95 JP	Air Combat	89,95 DV	
Adams Family Values	79,95 DV	NBA Give'n Go	129,95 DV	Zoop	69,95 DV	Story of Thor	119,95 DV	FIFA Soccer 96	89,95 DV	Alien Trilogy	89,95 DV
Aero the Acrobat 2	59,95 DV	NBA Live '96	109,95 DV	Super Skidmarks	99,95 DV	Galaxy Fight	119,95 JP	Assault Rigs	89,95 DV	Assault Rigs	89,95 DV
All American Football	59,95 DV	NHL 96	109,95 DV	Theme Park	109,95 DV	Ghen War	109,95 US	Battle Arena Toshinden	89,95 DV	Battle Arena Toshinden	89,95 DV
Asterix & Obelix	119,95 PV	Ninja Gaiden Trilogy	129,95 US	Aero the Acrobat	119,95 DV	Toy Story	129,95 US	GP 95	119,95 JP	Cosmic Race	79,95 JP
Bass Master Classic	119,95 US	Pac-Attack	49,95 DV	Alien Soldier	59,95 DV	Vectorman	99,95 DV	Gunbird	129,95 JP	Criticom	79,95 US
Battle Soccer	39,95 JP	Pac In Time	69,95 DV	Animaniacs	99,95 DV	Viewpoint	99,95 US	Hi-Octane	89,95 DV	Cyber Sled	89,95 DV
Big Sky Trooper	119,95 DV	Pinball Dreams	79,95 PV	ATP Tour	109,95 DV	Wayne Gretzky Hockey	109,95 DV	High Velocity	109,95 US	Destruction Derby	99,95 DV
Blackhawk	59,95 PV	Pawer Rangers Movie	109,95 DV	Awesome Possum	59,95 US	WWF Arcade Game	99,95 DV	In the Hunt	139,95 JP	Discworld	89,95 DV
Braindead	69,95 US	Prehistoric Man	109,95 DV	Bonkies	109,95 DV	Winter Challenge	39,95 DV	Interv. Victory Goal	89,95 DV	Extreme Games	89,95 DV
Boogerman	119,95 DV	Primo! Rage	119,95 DV	Daffy Duck	119,95 DV	Missiles	109,95 DV	Mansion a. i. Hi. Souls	129,95 DV	Fifa Soccer 96	89,95 DV
Brain Lord	79,95 US	Puzzle Bobble	69,95 DV	Demolition Man	99,95 DV	Alien vs. Predator	109,95 JP	Mystaria	89,95 DV	Gex	109,95 US
Brawl Brothers	49,95 DV	Return of the Jedi	69,95 DV	Donald Duck in McDonalds	119,95 DV	Atari Karts	109,95 DV	NBA Jam T.E.	89,95 DV	Gaol Storm	99,95 DV
Breath of Fire	129,95 US	Robotrek	69,95 US	Dune 2	109,95 DV	Alien vs. Predator	109,95 JP	Missiles	99,95 DV	Ground Stroke	99,95 JP
Commando Cup	59,95 US	Romance of the King, IV	139,95 US	Ecco Jr.	69,95 US	Feaver Pitch Soccer	109,95 DV	NHL All Star Hockey	109,95 DV	Hi-Octane	129,95 DV
Chrono Trigger	139,95 US	Secret of Evermore	119,95 DV	Exo Squad	109,95 DV	Flashback	109,95 DV	Panzer Dragoon	99,95 DV	Hyper Formot	99,95 JP
Civilisation	129,95 US	Secret of Evermore	99,95 US	FIFA Soccer 96	109,95 DV	Flip Out	109,95 DV	Paradise Deluxe	89,95 DV	Johnny Bazaar	89,95 DV
Crash Dummy	49,95 DV	Secret of Mana	109,95 DV	Garfield	119,95 DV	Iron Soldier	109,95 DV	Pebble Beach Golf	89,95 DV	Walter Slink	89,95 DV
Demolition	99,95 PV	Shadowrun (d. Texte)	99,95 DV	Gorgoyles	129,95 US	I War	109,95 DV	powerful Baseball	89,95 JP	Zone Soldier	89,95 DV
Dragon's Lair	89,95 US	Star Fox	39,95 US	Horricanes	49,95 DV	Missile Command 3D	119,95 DV	Rayman	89,95 DV	Metal Jacket	99,95 JP
Earth Bound	129,95 US	Street Racer	49,95 DV	Judge Dredd	99,95 DV	NBA Jam T.E.	119,95 DV	Robotica	99,95 DV	Motocross	99,95 JP
Earthbound Jim 2	119,95 DV	Super Adventure Island 2	129,95 DV	Landstalker	129,95 DV	Pinball Fantasies	109,95 DV	Shangai Triple Threat	79,95 US	NBA in the 70's	109,95 US
Eye of the Beholder	9,95 US	Super Kid	59,95 DV	Tight Crusader	119,95 DV	Power Drive Rally	109,95 DV	Shellshock	109,95 DV	NHL Face Off	109,95 US
FIFA	09,95 DV	Super Bomberman 3	109,95 DV	Madness	109,95 DV	Roiden	69,95 DV	Shinobi X	99,95 DV	Novastorm	99,95 DV
Final Fantasy II	129,95 US	Super Dodge	49,95 DV	Mario Basler Feverpitch	109,95 DV	Royman	119,95 DV	Side Pocker	89,95 DV	Panzer General	99,95 US
Final Fantasy III	39,95 US	Super Mario	79,95 DV	Marsupiomi	99,95 DV	Ruiner Pinball	109,95 DV	Sid City 2000	119,95 US	Paradise Del.	89,95 DV
Final Fight 3	19,95 US	Super Mario Allstars	69,95 DV	Mega Man - Wily Wars	39,95 DV	Sensible Soccer	109,95 DV	Slam Dunk	69,95 DV	PGA Tour Golf 96	89,95 DV
Frank Thomas	09,95 DV	Super Mario Kart	69,95 DV	Micro Machine 96	99,95 DV	Super Burn Out	109,95 DV	Street Fighter Movie	99,95 DV	Philosoma	99,95 DV
Ghoul Patrol	49,95 PV	Super Punch Out!	69,95 DV	Mighty Max	49,95 DV	Syndicate	109,95 DV	Shanghai Triple Threat	79,95 US	NHL Face Off	109,95 US
Great Circus Mystery	99,95 DV	Super Puffy	49,95 DV	NBA Action 95	109,95 DV	Tempest 2000	99,95 DV	Shellshock	109,95 DV	Novastorm	99,95 DV
Hogans	59,95 DV	Super Soccer Deluxe	129,95 DV	NBA Jam T.E.	59,95 DV	Theme Park	109,95 DV	Shinobi X	99,95 DV	Panzer General	99,95 DV
Hungry Dinosaurs	99,95 DV	Super Turrican 2	99,95 DV	NBA Live 96	109,95 DV	Torquemada	109,95 DV	Side Pocker	89,95 DV	Paradise Del.	89,95 DV
Illusion of Life	109,95 DV	Swat Cops	109,95 DV	NHL 96	109,95 DV	Troy Aikman Football	79,95 DV	Sid City 2000	119,95 US	PGA Tour Golf 96	89,95 DV
Indiana Jones	59,95 DV	Tekken & Tekken 2	89,95 DV	Ultra Vortex	109,95 DV	Ultra Vortex	119,95 DV	Slam Dunk	69,95 DV	Philosoma	99,95 DV
Izzy's Quest	109,95 DV	Tekken 2	119,95 DV	Val d'Isere	49,95 DV	Virtua Fighter 2	99,95 DV	Street Fighter Movie	99,95 DV	Primal Rage	99,95 DV
Jungle Strike	99,95 DV	Val d'Isere	99,95 DV	PGA Golf 96	109,95 DV	Virtua Fighter Remix	99,95 DV	Tempest 2000	99,95 DV	Rapid ReLoa	99,95 DV
King Arthur & Knights of the Round Table	129,95 US	Theme Park	119,95 DV	Phantom Star IV	129,95 DV	Virtua Fighter	109,95 DV	Theme Park	99,95 DV	Rayman	99,95 DV
Legend of Zelda	89,95 DV	Trodders	49,95 DV	Pitfall	49,95 DV	Virtua Pinball	99,95 DV	Thunderhawk 2	99,95 DV	Virtua Fighter	99,95 DV
Lion King	119,95 DV	Tuff E Nuff	79,95 US	Primal Rage	119,95 DV	Blazin' Tornado	139,95 JP	Toshinden 2	119,95 JP	Virtua Pinball	99,95 DV
Lord of Darkness	89,95 US	Turbo Toons	79,95 DV	Rocket Knight	49,95 DV	Bug!	99,95 DV	Toshinden 2	119,95 JP	Street Fighter Zero	149,95 DV
Lufia	79,95 US	Turbo Toons	69,95 DV	Slammerstars	49,95 DV	Blur	99,95 DV	Virtua Pinball	99,95 DV	Tekken	109,95 DV
Mario Basler Feverpitch	109,95 DV	Waterworld	109,95 DV	Shadowrun	69,95 DV	Myst	109,95 DV	World Adv. Mil. Comm.	149,95 JP	Theme Park	89,95 DV
Mario Paint	69,95 DV	Weapon Lord	109,95 DV	Seckel	49,95 DV	Primal Rage	109,95 DV	World Cup Golf	109,95 US	Toshinden 2	139,95 JP
Marcos Magic Football	59,95 DV	Wild & Wacky Spurts	129,95 DV	Soled	99,95 DV	Blazin' Tornado	139,95 JP	World Series Baseball	99,95 DV	Total Eclipse	89,95 DV
Mechanix 3DSD	99,95 DV	Wild Guns	129,95 DV	Sonic & Knuckles	49,95 DV	Bug!	99,95 DV	X-Men	129,95 JP	Ioloi NBA	99,95 DV
Mega Man 7	99,95 DV	Wizardry V	109,95 DV	Sonic Compilation	119,95 DV	Blur	99,95 DV	Agile Worri	109,95 JP	Twisted Metal	89,95 DV
Mega Man X	99,95 DV	Yoshi's Island	109,95 DV	Spirou	109,95 DV	Darius Gaiden	119,95 JP	Viewpoint	109,95 DV	Wario	89,95 DV
				Spot goes to Hollywood	109,95 DV	Digital Pinball	99,95 DV	Wario	109,95 US	Wario	89,95 DV

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/64234, 05 21/64235 • Fax: 05 21/64235

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

# Test für angehende Hirntote

**D**er fiese Dr. Neurosis ist nicht nur mächtig besessen und verrückt, er hat auch Methode. Mit einem Zahlenrätsel will er die Weltbevölkerung (und das seid Ihr) zum Grübeln bringen und durch diese Ablenkung jede Gegenwehr wider seine dunklen Pläne im Keim ersticken. Hier seid Ihr gefordert. Zeigt dem Doc, daß er den erhofften Zeitgewinn vergessen kann, und daß Euch das nebenstehende Rätsel keineswegs hirntot macht. Wer das Problem des Doktors löst, kann auch was Feines gewin-

## 1. - 5. Preis:

Eine supercoole *Braindead 13*-Lederjacke im Wert von ca. 400 Mark

## 6. - 10. Preis:

Eine *Braindead 13*-Jeansjacke im Wert von ca. 200 Mark

## 11. - 20. Preis:

Ein *Braindead 13*-T-Shirt

## 21. - 30. Preis:

Eine *Braindead 13*-Baseball-Kappe



### Die Zahnenrose:

Verteilt die Ziffern 1 bis 9 in einem drei mal drei Felder großen Quadrat so, daß die dreistellige Zahl in der mittleren Reihe exakt das Doppelte der dreistelligen Zahl in der obersten Reihe ergibt. Die dreistellige Zahl in der untersten Reihe soll noch dazu den dreifachen Wert der dreistelligen Zahl in der obersten Reihe haben. Jede der neun Ziffern darf nur ein einziges mal verwendet werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Es gibt mindestens zwei Lösungen und zwei wollen wir auch auf der Lösungspostkarte sehen.

Die schickt Ihr bis zum 13. März (Datum des Poststempels) an:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Kennwort: BRAINDEAD  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Unter allen richtigen Einsendern entscheidet das Los. Sollten zuwenige Teilnehmer zwei richtige Lösungen einschicken, so werden für die übrigen Preise Karten mit einer richtigen Lösung hinzugezogen.

Diejenigen die beruflich mit Readysoft, unserem Verlag oder der 3DD-Company zu tun haben sowie die Angehörigen solcher Leutchen dürfen leider nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.





# Acclaim

## Wettbewerbs-Auflösung

**Der größte Wettbewerb  
der Video-Games-Geschichte ist  
aufgelöst. Aus über 2000 Einsendungen  
haben wir acht Gewinner gezogen, die  
sich über eine 32-Bit-Konsole und ein  
Software-Abo freuen dürfen.**

Vor rund sechs Monaten in der Video Games 10/95 begann der Acclaim-Wettbewerb mit den ersten sechs Fragen. In den beiden folgenden Ausgaben folgten weitere 12 knifflige Rätsel, die alle irgend etwas mit Acclaim-Spielen zu tun hatten. Ende Oktober trudelten dann die ersten Lösungen bei uns ein, und bis zum Einsendeschluß stapelten sich bei uns Briefe, Postkarten und Faxe, insgesamt über 2000 richtige Antworten (und auch einige falsche). Um die teilweise doch recht schwierigen Rätsel zu knacken, machten einige von Euch anscheinend die örtlichen Bibliotheken und Videotheken unsicher, spannten Eltern, Geschwister und Schulkameraden ein und holten die wertvolle Video-Games-Sammlung aus dem Safe. Auf jeden Fall scheint es Euch einen Heidenspaß gemacht zu haben, denn viele von Euch verlangten mehr Gewinnspiele dieser Art. Einige Leser teilten uns auch "wichtige" Informationen persönlicher Art mit, die wir Euch natürlich nicht vorhalten wollen. Lucia Gacinski aus Berlin erfreut sich z.B. momentan an den Dütten, die ihr Nachwuchs regelmäßig in die Luft setzt ("Mein Sohn

stinkt"). Für einen Hunni würde sie außerdem die Telefonnummer von Tets Schwester rausrücken, was sich aber erledigt hat, da wir ja inzwischen wissen, daß Tet und seine Schwester dieselbe Person sind. Mit den Worten "Hallo, ich heiße Tobias und kann Tennis spielen" wollte uns Tobias Schüle aus March beeindrucken, während einige Leser auf göttliche Unterstützung hofften: Michaela Uhl, ebenfalls aus March, schickte uns folgendes Fax: „Der Herr sandte mir ein Zeichen in Form von Buchstaben!! So brannte es leuchtend hell am Firmament: The Acclaim Universe. Könn't Ihr es deuten? Ich flehe darum!!!!“ Simon Breitenfeld aus Freiburg traf die Eingebung wohl in der Kirche, denn seine ersten zwei Lösungsversuche lauteten "Oh Herr, erbarme Dich!" und "Christus, erbarme Dich!", bevor er doch auf die korrekte Antwort kam.

Wir danken allen, die an unserem Gewinnspiel mitgemacht haben. Für alle, die es noch nicht wissen, hier noch einmal der Lösungssatz:

### The Acclaim Universe

Dazu gib's auch die Auflösung zu den 18 Fragen.

#### Frage 1:

Welcher Spieler der San Antonio Spurs ist bekannt dafür, daß er häufig seine Haarfarbe wechselt?

#### Antwort:

Das kann natürlich nur **Dennis Rodman** sein, das Enfant Terrible der NBA, der die Spurs inzwischen verlassen hat. Der Lösungsbuchstabe lautete **S**.

#### Frage 2:

Wie heißt der Deutsche, der am Drehbuch zu Star Gate mitgeschrieb?

#### Antwort:

**Roland Emmerich**, der Lösungsbuchstabe war **L**.

#### Frage 3:

Wie heißt der Bruder von Judge Dredd?

#### Antwort:

Dredds Bruder, der sowohl im Spiel als auch im Film vorkommt, heißt **Rico**. Der Lösungsbuchstabe lautete **C**.

#### Frage 4:

Wie heißt der japanische Wrestler in *WWF Raw*?

#### Antwort:

Die Lösung lautete **Yokozuna**, was eigentlich kein Name, sondern der höchste Rang ist, den ein Sumo-Wrestler erreichen kann. Der Lösungsbuchstabe war **N**.

#### Frage 5:

Wie heißt die Schauspielerin, die die weibliche Hauptrolle in *Batman Forever* spielt?

#### Antwort:

Die Art und Weise, wie **Nicole Kidman** Batman bezirzt hat, vergißt man nicht so schnell. Der Lösungsbuchstabe war **E**.

#### Frage 6:

Wie heißt die Figur, die Sylvester Stallone in *Demolition Man* spielt?

#### Antwort:

Sly Stallone spielte den Ex-Cop **John Spartan**. Der Lösungsbuchstabe war **T**.

#### Frage 7:

Wie heißt der Quarterback des letztjährigen (1994) Super-Bowl-Gewinners?

#### Antwort:

Der Quarterback der Dallas Cowboys, die Ende Januar wieder um den Super Bowl spielten, heißt **Troy Aikman**. Der Lösungsbuchstabe ist **A**.

#### Frage 8:

In welchem Stadtteil von London befindet sich das englische Büro von Acclaim?

#### Antwort:

Die Antwort **Knightsbridge** steht auf jeder Acclaim-Verpackung. Das "I" war richtig.

#### Frage 9:

Von welcher englischen Softwarefirma stammt **Marko's Magic Football**?

#### Antwort:

Wer die Video Games sammelt, könnte sich den Test rausuchen und lesen, daß **Demark** für Markos magische Fußballspiele verantwortlich war. Der Buchstabe lautete **R**.

#### Frage 10:

In welchem US-Bundesstaat wurde George Foreman geboren?

#### Antwort:

Big George stammt aus **Texas**, wo alle richtigen Männer herkommen. Der Lösungsbuchstabe lautete **E**.

**Frage 11:**

Wie heißt Green Arrow mit bürgerlichem Namen?

**Antwort:**

Sogar Comic-Freaks haben mit dieser Frage ihre Probleme gehabt. Green Arrow heißt eigentlich **Oliver Queen**. Der Lösungsbuchstabe war **U**.

**Frage 12:**

In welcher amerikanischen Großstadt lebt Spiderman?

**Antwort:**

Spiderman alias Peter Parker lebt in **New York**. Der Lösungsbuchstabe lautete **E**.

**Frage 13:**

Wie heißt die Schauspielerin, die in den drei Alien-Filmen Leutnant Ripley spielte?

**Antwort:**

Eine der einfacheren Fragen, Leutnant Ripley wurde natürlich von **Sigourney Weaver** gespielt, die momentan in *Copykill* zu sehen ist. Der Lösungsbuchstabe war **I**.

## The Acclaim Universe

Nachdem wir das Rätsel gelöst haben, fragt sich natürlich jeder, was sich hinter dem Begriff "The Acclaim Universe" verbirgt. Acclaim setzt sich aus insgesamt sieben Firmenzweigen zusammen, für die weltweit über 800 Mitarbeiter tätig sind, darunter allein rund 350 Entwickler (Programmierer, Designer, Musiker, Grafiker). **Acclaim Interactive Entertainment Software** entwickelt seit acht Jahren Video- und seit kurzem auch Computerspiele, darunter Hits wie *NBA Jam*, *Batman Forever* und *Alien Trilogy*. **Acclaim Coin-Operated Entertainment Inc.** ist eine neue Abteilung, die Spielautomaten entwickelt, geplant sind unter anderem *Batman* und *NBA Jam Extreme*. **Acclaim Comics** wurde kürzlich zusammen mit Valiant und Armoda Comics gegründet und veröffentlicht Comics wie

**Frage 14:**

Wie heißt die amerikanische Schauspielerin, die in Cutthroat Island die Hauptrolle spielt?

**Antwort:**

Der Film hat sich in den USA inzwischen als Megaflop entpuppt, die glücklose Schauspielerin heißt **Geena Davis**. Der Lösungsbuchstabe war **V**.

**Frage 15:**

Aus welcher amerikanischen Stadt sind die White Socks?

**Antwort:**

Baseball-Fans an die Front, die White Socks kommen natürlich aus **Chicago**. Der Lösungsbuchstabe lautete **C**.

**Frage 16:**

Wie heißt die englische Softwarefirma, die *Rise of the Robots* entwickelte?

**Antwort:**

Für diesen Geniestreich dürfen wir uns bei den Programmierern von **Mirage** bedanken. Der Lösungsbuchstabe war **M**.

**Frage 17:**

Wie heißt der Schauspieler, der in Streetfighter die Rolle des General Bison spielte?

**Antwort:**

Erst letztes Jahr verstarb **Raul Julia**, der uns auch als Gomez begeisterte. Der Lösungsbuchstabe lautete **A**.

**Frage 18:**

Welche US- Schauspielerin spielte im Filmhit Casper die Rolle der Kat?

**Antwort:**

Die Rolle der niedlichen Kat übernahm **Christina Ricci**. Der Lösungsbuchstabe war **H**.

War doch gar nicht so schwer, oder? Folgende acht Genies sind jedenfalls auf die richtige Lösung gekommen und hatten auch noch das Glück, gezogen zu werden. Ihr solltet inzwischen Eure Konsole erhalten haben, die Spiele schickt Euch Acclaim direkt.

*Jeweils eine Playstation und ein Jahresabo für Acclaim-Software haben gewonnen:*



*Robert Schuck aus 86688 Marxheim*



*Martin Locher aus 3097 Liebefeld in der Schweiz*



*André Müllers aus 41064 Mönchengladbach*

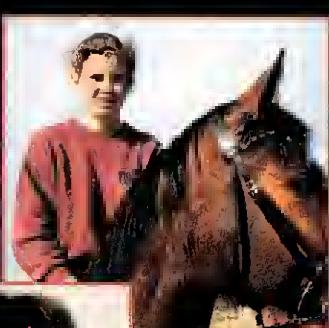


*Michael Waldinger aus 85464 Finsing*

*Jeweils einen Sega Saturn und ein Jahresabo für Acclaim-Software haben gewonnen:*



*Abdurrahman Ödemis aus 10997 Berlin*



*Natali Krekeler aus 24857 Fahrdorf*



*André Małcherek aus 49661 Cloppenburg*



*Marco Ressler aus 48691 Vreden*

*Wir gratulieren ganz herzlich!*

## Final Fantasy 64

Leider konnte die Nintendo-64 (Ultra 64)-Version des Super-Rollenspiels Final Fantasy auf der Shoshinkai-Messe im letzten Jahr nicht vorgestellt werden. Wir haben deshalb von Square die ersten Infos direkt angefordert. In einem ausführlichen Work in Progress-Bericht zeigen wir die ersten Screenshots und haben uns mit den Entwicklern unterhalten.

## Ridge Racer Revolution

Europa holt auf! Nur kanpp vier Monate nach der Veröffentlichung in Japan erscheint Ridge Racer Revolution jetzt auch bei uns. Jan hat in den letzten Tagen fleißig Gas gegeben und berichtet in seinem ausführlichen Test, ob Namco es tatsächlich geschafft hat, das ultimative Rennspiel für Playstation noch zu verbessern. Dazu testen wir gleich noch Toshinden 2.



Noch schneller,  
noch detaillierter,  
noch besser?  
*Ridge Racer Revolution*



Ausgabe 4/96  
erscheint am  
20. März

## Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.

Chief vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)

Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karelz (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Scheidle (ws), Jan v. Schwelitz (js), Robert Zengerle (rz)

Producer: Manfred Neumeyer

Redaktionsserien: Catherine Brieden

Hotline: Scherl Egberg

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namens des Autors gekennzeichnet.

### So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4813-289, Fax: 089/4813-5048

Hotline: 089/6883038 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
Über CompuServe (go magna oder 74431.B13)  
Internet: 74431.B13@COMPUTERSERVICE.COM

Manuskriptinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten werden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Miles, Conny Pflanzer

DTP-Operatoren: Merion Schwanke, Sandra Utendorfer

Titellayout: Wolfgang Berne

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: Acclaim

### So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4813-962, Fax: 089/4813-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Assistenz: Petra Stüberger (962)

Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regneut (313)

Anzeigenverwaltung und Dispatching: Stefanie Zippf (188)

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Bemer (360), Fax: (775)

Auslanderdarstellungen:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 00862-713-6959, Fax: 00862-715-1950

Niederlande: Insight Media, Leren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7840989, Fax: 00852-7843857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

### Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74186 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zettelgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 73,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergrstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/843888,

Europäische Abonnementpreis: 65 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. B vom 1. Januar 1996

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Geib

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinzel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hölderstr. 4, 8551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zwaltverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenerverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlegers. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlegers oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4813-180, Fax: 089/4813-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlegerdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlegers:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinzel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Heer bei München,

Telefon 089/4813-0, Telefax 089/4813-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunka (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



70 % aller Autofahrer  
lieben es weich.

Mit Micro Machines 2  
kommt's ganz hart.

BORSCH, STENGEL & PARTNER



# Micro Machines 2. Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrene Mini-Rennmaschinen!

Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in der Küche, Geisterfahrer auf der Klabbrille, Bremsmanöver im Keller. Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des Erfolgs titels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst, bist Du hier richtig. Gas geben und los!



**ocean**

Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt